3 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ!

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

МЕГАПОСТЕРЫ: ОСАДА и КОРСАРЫ II

CD DVD №1 В МИРЕ 224 страницы

№ 3 (78) 2004

ИГРОМАНИЯ

www.igromania.ru

9 771560 258002 >

МАКСИМУМ ОТ MAX MAX МАКСИМУМА

из первых рук

КОРСАРЫ 2

AXLE RAGE

JOINT OPERATIONS

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ!

НА CD И DVD **СФЕРА**

ИЩИТЕ КУПОН НА 1-Й СТРАНИЦЕ: 2 НЕДЕЛИ ИГРЫ БЕСПЛАТНО!

вердикт

- CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER
- LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
- ONIMUSHA: WARLORDS
- SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

в разработке

- MANHUNT
- BATTLEFIELD VIETNAM
- SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

в центре внимания

- FAR CRY
- БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС
- ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

на CD/DVD

- MAX PAYNE 2: HELLSING CD+DVD
  МАКС ПРОТИВ ВАМПИРОВ
- JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST CD+DVD COLISEUM
  МЕСТЬ ГЛАДИАТОРА: РЕЗНЯ В ДРЕВНЕМ РИМЕ
- OPERATION FLASHPOINT: DVD RETALIATION
  ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

СВЫШЕ 350 ИГР В НОМЕРЕ, НА CD и DVD

Часть тиража – с 2 CD, а часть – с DVD

ЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ТЕСТИРОВАНИЕ КОМБО-РИВОДОВ DVD/CD-RW • ТЕСТИРОВАНИЕ НОВОГО РОЦЕССОРА ОТ INTEL **ИГРОСТРОЙ:** КУДА ПОЙТИ НИТЬСЯ НА РАЗРАБОТЧИКА ИГР • УРОВНИ ДЛЯ AX PAYNE 2 **ВСКРЫТИЕ:** RISE OF NATIONS **EATHMATCH:** СНАЙПЕРЫ В COUNTER-STRIKE **ИБЕРСПОРТ:** SCHROET KOMMANDO: СТОРИЯ УСПЕХА

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
Alien Shooter • The Black Mirror • Call of Duty • Civilization III: Conquests • Commandos 3 • Empires: Dawn of the Modern World • FireStarter • Gorky Zero: Beyond Honor • Max Payne 2 • Nancy Drew: Danger on Deception Island • Contract J.A.C.K. • Patrician III • Robin Hood: Defender of the Crown • Silent Hill 3 • Tortuga • Worms 3D

ОБЛОЖКА: AXLE RAGE

The Future's Choice
ВЫБОР БУДУЩЕГО

F 700B
Абсолютно плоский 17″ экран,
идеальное соотношение
цена/качество

FL 1710S
17″ ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД
МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания
г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Класс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON®
freedom of mind

Digitally yours LG

- 256Мб DDR видеопамяти
- Видеовход / DVI / ТВ-выход / 2 VGA-выхода
- Технология GameFace
- Технология охлаждения Smart Cooling
- Технология защиты системы Smart Doctor II
- Технология Video Security II
- Технология Digital VCR II
- Ulead Cool 3D 2.0 + Photo Express 4.0 SE
- Программный проигрыватель ASUS DVD XP S/W player
- Power Director Pro
- Media Show
- Новейшие 3D игры в комплекте: Half Life 2, Battle Engine Aquila, Gun Metal, 6 в 1 Game Pack

ASUS Radeon 9800 XT/TD

ASUS®

www.asuscom.ru

ASUS V9950 Ultra

GeForce FX 5900 Series

- nVidia GeForce FX 5900 Ultra
- Передовая технология CineFX™ 2.0
- 256 Мб DDR видеопамяти с 256-разрядной шиной данных и интерфейсом AGP 8X
- Фирменная онлайн технология GameFace от ASUS
- Поддержка DirectX 9.0 и OpenGL 1.4
- Технология отображения информации на нескольких дисплеях nView
- Новейшие 3D игры в комплекте

ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru

OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: www.oldi.ru

OCS
Тел: (095) 729-5191
Web: http://www.ocs.ru

JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94

citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru

БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru

Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru

Акелла

WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC
ЖАННА Д'АРК
ENLIGHT

«Жанна д'Арк» - игра от создателя Capitalism и Seven Kingdoms - предоставит вам уникальную возможность поучаствовать в эпических сражениях на полях Франции XIV века. Что ждет Жанну? Триумф или бесславное поражение? Ответ зависит от вашей проницательности, таланта стратега, командующего, воина, умения избегать хитроумных ловушек и снарядить своих солдат лучше вражеских.

- Уникальная смесь жанров. Action, RPG, стратегия - три в одном!
- Игра легендарного Тревора Чана, создателя одних из лучших стратегических игр в мире.
- Штурмы замков, командование постоянно растущей в численности армией и славное освобождение Орлеана, Парижа, да и всей Франции от английских захватчиков.

pc cd-rom

© 2004 "Akella",© 2004 "Enlight"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

Akella

Живи ярко!

Больше времени для любимых дел!

персональные компьютеры Proxima®
рабочие станции Carbon®
серверы Marshall®
ноутбуки Tornado®
R-Style COMPUTERS

Логотип процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT означает, что поставщик системы проверил ее работу с технологией Hyper-Threading. Реальные значение производительности могут изменяться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратных средств и программного обеспечения.

R-Style® Carbon® Ai 520

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Intel® Pentium® 4
с технологией Hyper-Threading 3.20 ГГц
Набор микросхем (чипсет): Intel® 865PE
Частота системной шины: 800 МГц
Оперативная память: 256МБ (до 2 ГБ)
Dual Channel DDR 400
Жесткий диск: 40 ГБ (до 360 ГБ)
Привод DVD (CD–RW, CDD)
Видеокарта с поддержкой 3D – графики.
Звуковая карта, клавиатура, мышь.
Операционная система: Microsoft® Windows® XP

Благодаря мощным процессорам Intel® Pentium® 4 с технологией HT у Вас появится больше времени для любимых дел.

Обращайтесь к нашим партнерам, и они помогут подобрать Вам необходимую конфигурацию компьютера, а также необходимое периферийное оборудование и программное обеспечение для эффективного выполнения Ваших задач http://www.r-style-computers.ru/buy/

Компьютеры производства R-Style Computers поставляются с лицензионной операционной системой Microsoft® Windows®.

Оптовые поставки: Компания RSI
тел.: (095) 514-1419
www.rsi.ru
Техническая поддержка:
R-Style Computers
тел.: (095) 903-3830
www.r-style-computers.ru

Партнеры по розничной продаже и системной интеграции:

Астрахань ТАН (8512) 39-42-54 **Братск** БАЙТ (395-3) 41-11-21 **Владивосток** ЭР-СТАЙЛ ДВ (4232) 20-54-10 **Калининград** БАЛТИК СТАЙЛ (011) 254-11-98 **Кемерово** КОНКОРД ПРО (3842) 35-78-88 **Краснодар** BCC COMPANY (8612) 64-04-50 **Красноярск** ЛАНСЕРВИС (3912) 23-93-42 **Москва** R-STYLE TRADING (095) 514-14-14, КОМПАНИЯ R-STYLE (095) 514-14-10, УМНЫЕ МАШИНЫ (095) 389-45-55, ПРОФИТ-М (095) 748-02-72, ПРАЙМ ГРУП (095) 725-4432/33, СИБКОН(095) 292-50-12 **Нижний Новгород** ЭР-СТАЙЛ ВОЛГА (8312) 44-35-17 **Новосибирск** R-STYLE SIBERIA (383-2) 66-11-67 **Пермь** ЭР-СТАЙЛ КАМА (3422) 107-445 **Петропавловск-Камчатский** АМН (4152) 16-87-51 **Ростов-на-Дону** ЭР-СТАЙЛ ДОН (8632) 52-48-13 **Санкт-Петербург** R-STYLE SPB (812) 329-36-86 **Тамбов** ПИТОН (0752) 71-97-54 **Тула** ПИТЕРСОФТ-НТ (0872) 35-55-00 **Уфа** АЛЬБЕЯ-ТЕХПРОЕКТ (3472) 28-92-12, КОМПАНИЯ ОНЛАЙН (3472) 248-228 **Хабаровск** ЭР-СТАЙЛ ДВ РЕГИОН (4212) 31-45-30

Логотип Intel, Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или дочерних компаний Intel Corporation на территории США и других стран.

R·Style
COMPUTERS

Сделано в России.
Сделано на совесть!

ЧИТАЙТЕ В "МИРЕ ФАНТАСТИКИ" В МАРТЕ

Тема номера

МАГИЯ КАК НАУКА

"СУММА ВОЛШЕБСТВА":
КЛАССИФИКАЦИЯ ИЗВЕСТНЫХ МАГИЧЕСКИХ СИСТЕМ

"ФОКУС-ПОКУС":
ИЗВЕСТНЫЕ МАГИ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ
БЕСКОНЕЧНАЯ КИНОТРИЛОГИЯ
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ
НОВЫЙ ОРДЕН ДЖЕДАЕВ
В ЧАСТЬ ТИРАЖА ВКЛАДЫВАЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСК
БОЛЕЕ 60 КНИГ, 30 ФИЛЬМОВ И 25 ИГР В НОМЕРЕ И НА КОМПАКТ-ДИСКЕ
МИР ФАНТАСТИКИ
МАРТ 2004
№3(7)
ЭЛЬФЫ
ВЫСШАЯ РАСА ФЭНТЕЗИ
КОЛОНИЗАТОРЫ МАРСА
БУДУЩЕЕ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ
Л. СПРЭГ ДЕ КАМП
ФАНТАСТИКА ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ЮМОРА
КОНТАКТ
НИК ПЕРУМОВ
РАЗГОВОР С МАСТЕРОМ ФЭНТЕЗИ
ПОСТЕРЫ
ТЕМА НОМЕРА
МАГИЯ КАК НАУКА
КЛАССИФИКАЦИЯ МАГИЧЕСКИХ СИСТЕМ
МАГИ В ИСТОРИИ: ИСКУССТВО ИЛИ ОБМАН?
НА СТРАНИЦАХ "МФ"
Вселенная Лоис М. Буджолд
Живые ролевые игры
Фантастический кино-трэш
РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ
Леонид АЛЕХИН "СКАЗКА НА НОЧЬ"
Дмитрий ТАРАБАНОВ "КАСТИНГ ПО МЭРФИ"
НА КОМПАКТ-ДИСКЕ
Ник Перумов. ЧЕРЕП В НЕБЕСАХ
MAGIC THE GATHERING
KING'S QUEST II
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Контакт:

Разговор с Ником ПЕРУМОВЫМ

Бестиарий:

ЭЛЬФЫ

От скандинавской мифологии и "Властелина Колец" - к "Ведьмаку" и "Dungeons & Dragons"

Врата миров:

ИМПЕРИЯ БАРРАЯР

Вселенная Лоис М. БУДЖОЛД

Видеодром:

МУСОРНАЯ КОРЗИНА КИНОФАНТАСТИКИ

Культовые фильмы категории "трэш" рассказа-победителя

Привет всем!

"Игромания" с момента своего появления была журналом, который стремился вместить в себя максимум информации. Менялись цвета и бумага, появлялись новые рубрики и перекраивались старые, росли объем и редакционный коллектив — но названный принцип оставался неизменным. Каждая страница, каждый абзац, каждый заголовок — должны работать на максимум. Меньше абстракций и высоких материй — больше конкретики: рекомендаций, новостей, фактов. Мы всегда стремились делать журнал, который был бы полезен как можно большему числу игроков. Журнал, в котором действительно много практического текста. Журнал, который читают — а не только разглядывают картинки. Благодаря этому, вероятно, с каждым новым номером у нас становилось все больше читателей. Тираж "Мании" достиг 115 тысяч экземпляров. Это немало. И да — это могло бы стать причиной для того, чтобы остановиться. Но нам неинтересно останавливаться. Мы видим, как, где и зачем можно сделать журнал еще интереснее, разнообразнее, если угодно, красивее. Словом — сделать его еще лучше.

С начала зимы по "Мании" катится волна изменений и преобразований. Кое-где — почти незаметных, на уровне пары строк или мелких элементов дизайна. Кое-где — тотальных, на уровне рождения новых рубрик и переработки уже существующих, на уровне появления того же DVD. Через пару минут вы перевернете эту страницу и увидите кое-что новое.

Перво-наперво скажу о том, что наша новая рубрика "Игра месяца" переместилась в финал раздела "Rulezz&Suxx". Где и ждет вас, изрядно преобразованная по сравнению с предыдущим номером. Первая часть рубрики делается на основе голосования на нашем сайте, где вы сами определяете, какие игры войдут в "тридцатку народной любви". А мы — публикуем результаты голосования и даем комментарии пояснительно-аналитического характера. Во второй части рубрики наблюдается такая нехарактерная ранее для игровой прессы вещь, как игровой тотализатор. Заинтригованы? Но это еще не все. Заключительная страница рубрики очень пригодится тем, кто предпочитает покупать исключительно хитовые игры. Теперь, прихватив с собой "Игроманию", вы можете идти в магазин за игрой и не бояться, что вам подсунут какую-нибудь бяку.

Дальнейшие преобразования касаются наших "Вердиктов" и "Будем ждать?". Были частично переделаны структура и дизайн рубрики. Она стала более информативной — как в плане текста, так и в плане скриншотов — и более удобной для чтения. Поменялся также дизайн "Первого взгляда", а на следующем номере — мы приведем эту подрубрику к общему знаменателю всего Rulezz&Suxx. Как это будет выглядеть? Увидите в следующем месяце.

Но вернемся к делам сегодняшним. Предчувствую, что после выхода в свет этого номера "Мании" множество стен, колонн, парт в классах и аудиториях, а также масса других поверхностей будут облагорожены нашими наклейками (надеюсь, вы уже обнаружили их под целлофаном?). Что ж... всегда приятно видеть подтверждения того, что журнал, в котором ты работаешь, популярен в народе.

А еще предчувствую, что после выхода этого номера в первой российской онлайновой RPG "Сфера" прибавится изрядное количество новых поселенцев. Потому как на нынешний компакт/DVD мы выкладываем дистрибутив этой игры со всеми последними патчами. И прилагаем купон, который дает возможность две недели играть бесплатно — он вложен в те номера журнала, которые с CD/DVD. Находится прямо под лицевой обложкой. Драматические подробности о "Сфере" — как устанавливать, как регистрироваться и как играть — вы без труда обнаружите десятком страниц ниже по течению, где вольготно раскинулась "CD-мания". Ну, а еще более подробную информацию найдете, конечно же, на компакте и DVD.

Забегу чуть вперед в совсем уже недалекое будущее. Через неделю после того, как я пишу эти строки, состоится Вторая Конференция Разработчиков Игр (КРИ). Мы целой толпой туда собираемся — посмотреть, скажем так, на лицо индустрии, свежей информации раздобыть да попить пива с Джоном Ромеро (который, скажу по секрету, тоже там будет; и это не утка и не шутка). Если, конечно, его к тому времени не растащат на сувениры. Ну а вас в следующем номере будет ждать потрясающий репортаж с КРИ. Откуда я знаю, что он будет потрясающим? Да вот — предчувствие такое.

Кстати, что вы думаете по поводу нашей новой обложки? Нам очень интересно это знать. Ну и, что бы ни думали, — в любом случае всем редакционным коллективом желаем вам удачного начала весны и вместе с вами радуемся половодьям и проступившей из-под снега почве, на которой скоро заколосится буйная зелень. До встречи в апреле!

Олег Полянский
rod@igromania.ru

№3 (78) 2004

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Олег Полянский
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби
Редакторы
Алексей Макаренков, Степан Чечулин, Олег Ставицкий, Николай Пегасов
Корректор
Светлана Вязкова
Технический координатор
Изабелла Шахова
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Светлана Попова
Творческо-производственный состав
Антон Логвинов, Армен Есаулов, Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин
Дизайнерская группа
Роман Грыныха (арт-директор), Денис Ганночка (технолог-верстальщик), Сергей Ковалев (дизайнер), Павел Васин (дизайнер), Денис Недыпич (дизайнер), Виктор Бодров (дизайнер обложки), Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD)

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Руководитель издательства
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
Тел./факс **(095) 231-2365,**
(095) 231-2364, (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Анна Глотова (anna@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1
(Игромания)
Тел. **(095) 231-2365, 730-4014**
Тел./факс **231-2364**
e-mail журнала: **MANIA@IGROMANIA.RU**
сайт: **WWW.IGROMANIA.RU**

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art"
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.

Тираж 115,200.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ПОДПИСКА
НА "ИГРОМАНИЮ" 2004

ГАЗЕТЫ ЖУРНАЛЫ 2004
ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ
80288, 80289
29166, 38900
ПОДПИСКА-2004 ПРЕССА РОССИИ 1

ПОДПИСКА
НА "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" 2004

ГАЗЕТЫ ЖУРНАЛЫ 2004
ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ
82928,82926
10307,10306
ПОДПИСКА-2004 ПРЕССА РОССИИ 1

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 08-13
Игры 08
Даты выхода игр 08
Индустрия ● Интересности 10
Россия 12
Слухи 13

CD-МАНИЯ 14-29
Руководства и прохождения ● ИГРОВАЯ ЗОНА 15
Первая тема компакта: "Сфера" плюс 14 дней бесплатной игры 18
Вторая тема компакта: Max Payne 2: Hellsing Mod 20
Третья тема компакта: Jedi Outcast: Coliseum ● Демоблок 22
Патчи и трейнеры ● По журналу 24
Софтверный набор 26
Разделы на DVD ● Первая тема DVD: Operation Flashpoint: Retaliation 28
Вторая тема DVD: F1 Challenge 99-02: ETCC 2003 ● Всякое разное 29

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 30-41
Наследие мистера Шарпа. Чудесное возрождение "Корсаров II" 30
Беспечный ангел. Байкерский боевик от "Акеллы" 33
Плавание длиной в десять лет. Краткая история "Акеллы" 38
Апокалипсис завтра. Новый блокбастер от Novalogic 40

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 42-59

В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД *42-48*
Bard's Tale * BloodRayne 2 42
Colin McRae Rally 04 ● Contract Killer 43
Dangerous Waters ● Dead Man's Hand 44
Freedom Force vs. the Third Reich ● Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 46
Race Driver 2: The Ultimate Racing ● Небоскреб 48

В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ? *49-59*
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow 50
Manhunt 52
Full Spectrum Warrior 54
Battlefield Vietnam 56
Star Ancestor 58

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 60-68
Операция Silent Storm: Часовые 60
Бригада Е5: Новый альянс 62
Far Cry 66

R&S: ВЕРДИКТ 70-93
Рейтинговая система "R&S: Вердикт" ● Apocalyptica 70
One Must Fall: Battlegrounds 71
ANITO: Defend a Land Enraged ● BIONICLE ● AFL Live 2004 72
Mysterious Journey 2: Chameleon ● Terminator 3: War of the Machines ● Бумер: Сорванные башни ● Антошка 74
Полная труба ● Осада (Besieger) ● Wanted Guns 75
Добро против зла ● Космофлот ● Мелкий снегирь солит 2 кг: Шутки палачей ● Сорванная башня 76
Тень ворона ● Торренте Ла Бомба ● Экономические войны ● Ring II: Легенда о Зигфриде 78
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 80

ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ! *82-93*
Crazy Taxi 3: High Roller 82
Pax Romana (Римская империя) 84
Legacy of Kain: Defiance 86
X2: The Threat 88
Secret Weapons Over Normandy 90
Onimusha: Warlords 92

ИГРА МЕСЯЦА 94-96
Итоги голосования за период с апреля 2003 по январь 2004 94
Во что поиграть в этом месяце ● Игровой тотализатор 95
"Игромания" рекомендует 96

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА 98-100
Жизнь замечательных разработчиков. Питер Мулинье, ч.2 98

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 102-127
Железные новости 102

Теория
Закон Мура и его влияние на микропроцессоры 104

Тестирование
"Игромания" тестирует комбо-приводы DVD/CD-RW 108
"Игромания" подробно рассказывает о новом процессоре от Intel 112

Экзотика
Карманные игрушки для игр и для дел 116

Новинки рынка
Горячие новинки отечественного железного рынка 120

Компьютер в сборке
Игровая станция от компании ULTRA 124

Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 126

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 128-129
"Жизненно необходимое пространство на винчестере исчезает. Как с этим бороться?" — на ваши вопросы отвечает Дмитрий Горячев

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 130-138

Софт-экспресс *130*
Полезные новости, полезные советы, easter egg 130

Теория *131-134*
Вся правда о shareware 134

Практика *135-136*
Три лучших программы для тестирования видеокарт 135

Софтверный набор *137-138*
Свежатина! ● Гвоздь номера 137
Полезный софт 138

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

В тылу врага .... .12
Дальнобойщики-2. Издание второе, дополненное24
Братья Пилоты. Обратная сторона Земли .... .12
Бригада Е5: Новый альянс .... .62
Блицкриг. Операция "Север" .... .12
AFL Live 2004 .... .72
Age of Empires II: The Conquerors .... .16
Age of Mythology .... .16
Добро против зла .... .76
Апач 2: Русский синдром .... .200
Восхождение на трон .... .12
Антошка .... .74
Alien Shooter .... .15, 24, 200
Alpha Black Zero .... .24
America's Army .... .201
America: No Peace Beyond the Line .... .200
ANITO: Defend a Land Enraged .... .72
ANNO 1503: Treasures, Monsters and Pirates .... .09
Бумер: Сорванные башни .... .74
Apocalyptica .... .70
Armed & Dangerous .... .15
Atomaders .... .22
Axle Rage .... .33
Bard's Tale .... .42
Battle Mages
(Магия войны: тень повелителя) .... .15
Battlefield 1942 .... .26
Battlefield Vietnam .... .56
Beach Head 2002 .... .26
Beyond Divinity .... .29
Beyond Good & Evil .... .15
BIONICLE .... .72
Black&White .... .98
Blitzkrieg (Блицкриг) .... .173, 178
BloodRayne 2 .... .42, 219
Breed .... .29
Broken Sword: The Sleeping Dragon .... .15
Cabela's Dangerous Hunts .... .200
Call of Duty .... .15, 22, 221
Chaos League .... .08, 22, 200
Chicago 1930 .... .24
Civilization III .... .16
Civilization III: Conquests .... .15
Colin McRae Rally 04 .... .43
Command & Conquer: Generals .... .16
Command & Conquer:
Generals — Zero Hour .... .24
Commandos 3: Destination Berlin .... .15
Contract J.A.C.K. .... .15
Contract Killer .... .43
Counter-Strike .... .20, 22, 26, 187, 191
Crazy Taxi 3: High Roller .... .24, 26 82
Dangerous Waters .... .44
Dead Man's Hand .... .44
Dead to Rights .... .15
Delta Force:
Black Hawk Down — Team Sabre .... .24
Deus Ex: Invisible War .... .15, 200
Dominions II: The Ascension Wars .... .24
Doom III .... .22
Dragon Jumper .... .24
Drake of the 99 Dragons .... .24
Dungeon Siege: Legends of Aranna .... .20
Ил-2 Штурмовик .... .20
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения .... .24
Корсары II .... .30
Космофлот .... .76
Князь 2. Продолжение легенды .... .24
Elf .... .201
Empires: Dawn of the Modern World .... .15, 178
Exit .... .24
F1 Challenge 99-02 .... .16, 29
F1 Challenge 99-02: ETCC 2003 .... .29
Fallout 2 .... .16
Far Cry .... .10, 66
FBI Hostage Resque .... .24
FireStarter .... .15, 24, 200
Ford Racing 2 .... .26
Freedom Force vs. the Third Reich .... .46
Freelancer .... .16
Full Spectrum Warrior .... .54
Gorky Zero: Beyond Honor .... .15
GTA: Vice City .... .11, 16, 20, 29
Haegemonia .... .26, 178
Half-Life .... .16, 201
Half-Life 2 .... .10, 11
Halloween .... .24
Halo 2 .... .13
Halo: Combat Evolved .... .20, 26
Harry Potter: Quidditch World Cup .... .15
Heroes of Might and Magic V .... .13
Hidden & Dangerous 2 .... .15
Hitman: Contracts .... .22
Магия войны: Тень повелителя .... .24
Небоскреб .... .48
Периметр .... .24
Мелкий снегирь солит 2 кг:
Шутки палачей .... .76
Машина убийства (Terminal Machine) .... .200
Петька 4: День независимости .... .15
Противостояние IV (Sudden Strike 2) .... .15
Противостояние: Азия в огне .... .15
IGI 2: Covert Strike .... .24
Операция Silent Storm: Часовые .... .60
Полная труба .... .75
IL2 Sturmovik: Forgotten Battles .... .26
Осада (Besieger) .... .75
Jedi Knight: Jedi Academy .... .16, 26, 179
Jedi Outcast .... .22
Joint Operations .... .40
Knight Rider 2 .... .09
Legacy of Kain: Defiance .... .26, 86, 201
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude .... .11, 46
Light Speed .... .22
Line of Sight: Vietnam .... .26
Lock On: Современная боевая авиация .... .24
Lord of the Rings: The Return of the King .... .15
Lord of the Rings: War of the Ring .... .15
Lords of EverQuest .... .15
Mafia ("Мафия") .... .20
Mage Bros .... .22
Magic the Gathering: Battlegrounds .... .15
Manhunt .... .52

Massive Assault ... 179
Max Payne ... 16
Max Payne 2:
  The Fall of Max Payne ... 15, 16, 20, 170
MS Flight Simulator 2004:
  A Century of Flight ... 16
Mysterious Journey 2: Chameleon ... 74
Nascar Racing 2003 ... 26
NASCAR Racing 2003 Season ... 15, 17, 200
Need For Speed: Underground ... 24
Neverwinter Nights ... 20, 26
Neverwinter Nights:
  Hordes of Underdark ... 15, 17
Сорванная башня ... 76
Сфера ... 15, 18, 155
Территория ... 150
Тень ворона ... 78
Хром ... 20
Хром ... 24
Торренте Ла Бомба ... 78, 200
One Must Fall: Battlegrounds ... 71
Onimusha: Warlords ... 92
Operation Flashpoint ... 17
Operation Flashpoint: Resistance ... 20
Operation Flashpoint: Retaliation ... 28
Operation Flashpoint: Retaliation ... 29
Outbreak ... 24
Pac Shooter ... 22
Pacus ... 24
Patrician III: Расцвет Ганзы ... 15
Pax Romana (Римская империя) ... 84
Phelios Bongo Boogie ... 24
Phelios Swap ... 24
Poltrix ... 22
Pop Scars ... 12
Port Royale ... 200
Premier Manager 2003—04 ... 200
Prince of Persia: Sands of Time ... 15
Pro Race Driver ... 26
Quake III Arena ... 26, 188
Quest for Saddam ... 24
Race Driver 2: The Ultimate Racing ... 48
Racer Free Car Simulation ... 17
Return to Castle Wolfenstein ... 22, 192
Ring II: Легенда о Зигфриде ... 78
Rise of Nations ... 164
Robin Hood: Defender of the Crown ... 15
Run ... 24
School Tycoon ... 200
Secret Weapons Over Normandy ... 90
Serious Sam: Second Encounter ... 19
Silent Hill 3 ... 8, 15
Soldier of Fortune II: Double Helix ... 22, 192
Sonic Adventure DX ... 24
SpellForce ... 15
Splinter Cell: Pandora Tomorrow ... 24
Star Ancestor ... 58
Star Wars Battlefront ... 24
Star Wars: Jedi Knight - Jedi Outcast ... 22
Star Wars: Knights of the Old Republic ... 15, 26
Star Wraith ... 22
Storm Angel ... 24
Stronghold Warchest: Crusader ... 24
Terminator 3: War of the Machines ... 74
The Black Mirror ... 15
The Elder Scrolls III: Morrowind ... 19, 20
The Fable ... 100
The Fall — Last Days of Gaia ... 10
The Lord of the Rings: The War of the Ring ... 24
The Movies ... 100
The Secret Weapons Over Normandy ... 26
The Sims ... 19
The Sims 2 ... 08
The Sims: House Party ... 200
Tiger Woods PGA Tour 2004 ... 24
TipTop Deluxe ... 24
Tom Clancy's Splinter Cell:
  Pandora Tomorrow ... 50, 218
Tony Hawk's Pro Skater 4 ... 26
Toontown ... 152
Tortuga: Pirate Hunter ... 15
TrackMania ... 24
True Crime: Streets of L.A. ... 08
Two Thrones ... 200
Two Thrones ... 24
UFO: Aftermath ... 19, 26, 179
Ultranium 2 ... 24
Unreal Tournament 2003 ... 22, 191
Uru: Ages Beyond Myst ... 15
Vampire: The Masquerade — Bloodlines ... 10
Vietnam War: Ho Chi Minh Trail ... 24
Wanted Guns ... 75
Warcraft III: Reign of Chaos ... 24
Warcraft III: The Frozen Throne ... 19, 24, 26, 186
Warlords IV: Heroes of Etheria ... 15
Water in Fire 2 ... 22
World Racing ... 24, 26
Worms 3D ... 15
Worms Armageddon ... 201
X2: The Threat ... 15, 26, 88
XIII ... 15
Yager ... 15
Экономические войны ... 78
Zoneraiders ... 201
Zoo Tycoon ... 201
Мобильные игры
Dope Wars ... 163
Pandemonium! ... 163
SonicN ... 163
Внекомпьютерные игры
Берсерк ... 26
AD&D Forgotten Realms ... 26
Sid Meier's Civilization ... 26
Lord of the Rings TMG ... 26
Dungeons & Dragons ... 202
d20 System ... 202
Iron Gauntlets:
  Heroic Fantasy Roleplaying ... 202
Impresa Modular Roleplaying System ... 202
Active Exploits ... 202
Tomorrow Knights RPG ... 202
Magic: The Gathering ... 202
Берсерк ... 204
Lord of the Ring TMG ... 204
Magic the Gathering: Darksteel ... 205

ИНТЕРНЕТ 140-155
Новости интернета 140
Как создать интересный и успешный интернет-проект, ч.2 142
Интересное в Сети 146
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ 148-155
Новости 148
Наша территория 150
Игра Toontown от компании Disney 152
Сфера: пришествие Шестерых 155
АНТИХАКЕР 156-160
Анти-спамер. По следам компьютерного хулигана 156
Теория информационной безопасности 158
Вирус MyDoom: хроника событий 160
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ 162-163
J2ME: Практические занятия 162
Обзоры игр 163
ИГРОСТРОЙ 164-184
ВСКРЫТИЕ 164-169
Цивилизации статуса. Вскрытие Rise of Nations 164
МАСТЕРСКАЯ 170-179
Создание уровней для Max Payne 2 170
Основы работы в редакторе Blitzkrieg Resource Editor 173
Создание модели компьютерного персонажа в 3D Max 176
Мастерская: Игровые редакторы 178-179
Blitzkrieg ● Empires: Dawn of the Modern World ● Haegemonia 178
Jedi Knight: Jedi Academy ● Massive Assault ● UFO: Aftermath 179
САМОПАЛ 180-184
Фабрика звезд: куда пойти учиться на разработчика. Отечественные вузы 180
DEATHMATCH 186-192
Warcraft III 186
Counter-Strike 187
Quake III Arena 188
DEATHMATCH: DEATHZONE 191-192
Call of Duty ● Counter-Strike ● Unreal Tournament 2003 ● 191
Return to Castle Wolfenstein ● Soldier of Fortune II: Double Helix 192
КИБЕРСПОРТ 194-198
Вести с полей 194
Репортажи: Cyber X Games 2004 — провал года 195
Статьи: Schroet Kommando — вера в игру 197
КОДЕКС 200-201
Стандартные коды ● Шестнадцатеричные коды ● Игровые ресурсы 200
Классика ● Easter Eggs 201
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 202-205
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр 202
Берсерк ● Lord of the Ring TMG ● 204
Magic the Gathering: Darksteel 205
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ 206-209
Рассказ "Спамелла" 206
ПОЧТА "ИГРОМАНИИ" 210-215
Про секс-символы, Кирилла и Мефодия, а также опросы на нашем сайте 210
ЮМОР 216, 219
Сказка о храбром Программисте 216
Анекдотический микс ● Высказывания программистов 219
КАЛЕНДАРИ (март) 217-218
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow 217
BloodRayne 2 218
МОЗГОВОЙ ШТУРМ 220-224
Тест №43. Время блокбастеров ● Скринтурс №3. Март 220
Подведение итогов за №1/2003, Участие в конкурсах 221
МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"
Осада (Besieger) ● Корсары II
НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"
Star Wars: Knights of the Old Republic ● Max Payne 2: The Fall of Max Payne ● BloodRayne 2
РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"
Обложка:
Technotrade 2-я обложка
Atlantic Computers 3-я обложка
Компания КИТ 4-я обложка
В номере:
1C 21, 23, 45, 67, 77, 81, 101,125, 185, 193, 199, 223
Abit 119
Asustek 01
Boston PC 123
Exciland 107
Icompex 71
Nescafe-IMAX 111
R-Style 03
ULTRA Computers 65
Vik@web 197
Zenon N.S.P. 149
Акелла 02, 09, 11, 13, 17, 19
Бука 25, 73
Компьютерный клуб MGC 195
Лучшие компьютерные игры 139
Мир фантастики 04
МТУ-Интел 145
Новый диск 47, 97
Российский образовательный форум 221
Руссобит-М 37, 49, 79, 161
Саргона 203
Слейн 63
Элвис Телеком 143

Ведущий "Новостного меридиана":
Армен Есаулов

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ

Лига хаоса

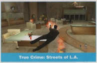
Chaos League

Французские разработчики с ядовитым названием **Cyanide** анонсировали новый проект — **Chaos League**. По их словам, это своего рода уникальная игра, поскольку она умудряется совмещать в себе жанровые черты стратегии, RPG и... спортивного симулятора. Пожалуйте подробности: по сюжету вам предстоит возглавить команду из девяти человек, разместить их на половине некоего поля, после чего донести всеми возможными способами мяч до своеобразного "тачдауна" на стороне противника.

Всего в игре вас ждут: десять рас, у каждой из которых собственный стиль игры и уникальная стратегия; сто семьдесят заклинаний и умений, которыми вы сможете воспользоваться в самые ответственные моменты матча; режим одиночной игры с обучающими мини-миссиями; режим карьеры, в котором помимо непосредственной игры вам также необходимо проявить свои умения в качестве менеджера; ну и, конечно же, режим сетевой игры со сводной статистикой по лигам. А чтобы вы смогли запечатлеть наиболее захватывающие моменты ваших не совсем спортивных сражений и проанализировать допущенные ошибки, разработчики добавили в игру специальный режим повтора. Точная дата выхода Chaos League пока не известна, но определенно игра появится уже в 2004 году.

Настоящее преступление

Activision разослала пресс-релиз, в котором анонсировалось пришествие **True Crime: Streets of L.A.** на PC. Как говорится в пресс-релизе, новая версия выведет этот уникальный экшен со стрельбой, драками и погонями на новый, сетевой уровень. Игроков ждут новые виды оружия, новые персонажи, ну и, конечно же, множество невиданных доселе режимов сетевой игры. Вы сможете примерить на себя шкуру патрульного полицейского, с бешеной скоростью гонять по улицам Лос-Анджелеса и отстреливать всяческих криминальных элементов. Впрочем, если относительно тихая карьера патрульного вас не прельщает, вы можете выбрать более изысканные режимы игры. Естественно, разработчики не забыли и про одиночные миссии, в которых вам предстоит отыгрывать роль оперативника подразделения элитных операций — Ника Кэнга. По сюжету вам предстоит положить конец преступной войне между представителями китайской триады и русской мафии, которые превратили Лос-Анджелес в настоящую зону боевых действий. Выход True Crime запланирован уже на весну этого года.


True Crime: Streets of L.A.

Ну когда же наконец?

Если вы грешным делом подумали, что этот выпуск "Новостного меридиана" обойдется без сообщений о перенесенных датах выхода игр, то вы глубоко заблуждались. Итак, хватайте с полок валидол, валерьянку, наливайте стакан воды, ибо мы начинаем!

The Sims 2

Во-первых, **Electronic Arts** объявила о переносе дат выхода двух самых ожидаемых своих игр — **The Sims 2** и **Medal of Honor: Pacific Assault**. Оба проекта появятся на прилавках магазинов не раньше июля 2004 года. Как считают в EA, дополнительное время позволит разработчикам довести игры до ума и выпустить в свет завершенные и не глючные продукты.

Во-вторых, **Atari** перенесла релиз третьей части из серии **Driver** с конца марта на первое июня 2004 года. Напомню, что первые две части игры были проданы тиражом более чем двенадцать миллионов экземпляров, так что в компании искренне надеются, что дополнительное время позволит им не попасть впросак и сделать Driver 3 таким, каким его ждут все фанаты. Кстати говоря, Atari также объявила, что воспользуется услугами компании **Ridley Scott Associates**, основанной легендарными киноделами **Ридли** и **Тони Скоттами**. RSA создаст оригинальный трехминутный рекламный ролик, который будет крутиться по телевидению в преддверии выхода игры.

Буль-буль

Silent Hunter III

Ubisoft анонсировала третью часть своего знаменитого симулятора подводной лодки. Выход **Silent Hunter III** намечен на конец 2004 года. По словам представителей компании, третья часть Silent Hunter установит новые рамки реализма для игр подобного жанра. Игрокам предстоит на собственной шкуре испытать все "прелести" подводного плавания — благодаря сверхреалистичному управлению и уникальной системе динамической смены погоды. Исторический уклон (действие игры происходит во

Даты выхода игр

ФЕВРАЛЬ

Wars & Warriors: Joan of Arc	10
World Championship Pool 2004	10
Gangland	14
Singles — Flirt Up Your Life	15
BlowOut	16
Lula 3D	21
Sacred	20
Neighbours from Hell 2	21
Conan	29

МАРТ

Forever Worlds	04
Against Rome	05
WWII Pacific Heroes	12
Battlefield Vietnam	14
Black9	14
Mythica	15
Counter-Strike: Condition Zero	16
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	17
Unreal Tournament 2004	19
The Movies	20
Sniper Elite	21
Fahrenheit	22
Far Cry	22
Wadi Basher	25
Ryzom	31

АПРЕЛЬ

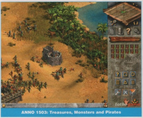
Microsoft Train Simulator 2	03
Painkiller	12
Beyond Divinity	14
Ultima X: Odyssey	14
Sam & Max Freelance Police	15
Rainbow Six 3: Athena Sword	16
Colin McRae Rally 04	17
Xpand Rally	21
Voodoo Islands	26

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

время Второй мировой), отличная трехмерная графика и сверхдетализированная физика подводных лодок — что еще нужно для счастья истинному фанату?

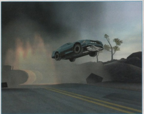
Цветочное трио

Из недр студии **Sunflowers** пришел свеженький анонс не менее свежего дополнения для **ANNO 1503** под названием **ANNO 1503: Treasures, Monsters and Pirates**. В дополнении игроков ждут: двенадцать новых сценариев для одиночной игры с различными уровнями сложности; три разновидности глобальных кампаний; новые корабли, новые острова, новые сценарии боев и еще куча всего нового. Помимо всего прочего, в аддоне улучшится графика. В общем и целом, фанаты ANNO 1503 наверняка не будут разочарованы, а те, кто еще не знаком с этой увлекательной экономической стратегией, смогут наверстать упущенное уже весной этого года.



ANNO 1503: Treasures, Monsters and Pirates

Вспомним старое


Knight Rider 2

Голландский издатель **Davilex Games** объявил о разработке **Knight Rider 2** — второй части игры, основанной на популярном телевизионном сериале про хорошего парня и его говорящий чудо-автомобиль. Как и в оригинальном Knight Rider, вышедшем еще в ноябре 2002, во второй части игры вам предстоит бороться с мировым злом во имя мирового добра. Разработчики постарались учесть все пожелания игроков — добавили в геймплей множество новых функций, невиданные гоночные режимы и встроенные мини-игры. Точной даты выхода игры пока, увы, нет, однако достоверно известно, что выйдет Knight Rider 2 уже в этом году.

Еще одной игрой, которую выпустит Davilex Games, станет **Miami Vice**. Как и в случае с Knight Rider, эта игра основана на одноименном и некогда популярном сериале восьмидесятых. Вам предстоит влезть в шкуру смелого полицейского и очистить славный город Майами от разномастных преступных элементов.

Акелла
Blade & Sword
Клинок Доблести
PIXELS
Centent Interactive
pc cd-rom
www.akella.com
Акелла
«Клинок Доблести» - это уникальная смесь экшна и ролевой игры с ядерной досыпкой файтинга! Погрузитесь в мир Древнего Китая и сразитесь с полчищем демонов во имя добра и справедливости. Три искусных мастера восточных единоборств готовы к битве с темными силами. Кого из них вы предпочтете?

- 3 уникальных героя, 36 приемов кунг-фу, суперкомбо!
- Свыше 40 уникальных уровней.
- Надоели стандартные удары? Придумайте свои атакующие комбинации!
- Как минимум 140 часов непрерывной игры, с реалистичной сменой времени суток!

© 2004 "Akella"
© 2004 "Centent Interactive", © 2004 "Pixels"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

ИНДУСТРИЯ

Золотой движок

Valve Software распространила пресс-релиз, в котором сообщается, что **ARKANE Studios** (разработчик **Arx Fatalis**) лицензировал движок **Half-Life 2** для некоей RPG, которая сейчас находится в разработке. Генеральный директор ARKANE Studios очень лестно отзывался о Valve в целом и о движке **Source** в частности (даже несмотря на то, что в конце прошлого года этот самый движок похитили неизвестные злоумышленники и теперь его нет разве что у ленивого. Впрочем, поскольку разработка новой RPG находится лишь в начальной стадии, это не настолько критично для ARKANE, а вот реальные преимущества движка в будущем могут принести компании неплохие доходы.

Бегство продолжается

Blizzard продолжает нести кадровые потери. На этот раз компанию покинул один из ее основателей, вице-президент и маститый игровой дизайнер **Алан Адам**. В 1991 году Алан стоял у истоков **Silicon & Synapse** (позже переименованной в Blizzard), вместе с **Майклом Морхеймом** и **Фрэнком Пирсом**. За свою более чем десятилетнюю карьеру Алан успел поработать над большинством проектов Blizzard: **Rock'n Roll Racing**, **The Lost Vikings**, **Warcraft**, **Starcarft** и **Diablo**. Что ж, искренне надеемся, что, несмотря на все кадровые потери, которые компания понесла в последнее время, она по-прежнему будет радовать нас качественными и интересными играми.

На пенсию!

Эд Фри — ветеран компании **Microsoft** и глава ее игрового подразделения — ушел в отставку. Эд Фри пришел в Microsoft в далеком 1985 году, а в 1995 году возглавил игровое подразделение компании. Эд участвовал в создании таких хитов, как **Flight Simulator** и **Halo**, был ответственным за налаживание отношений с крупнейшими разработчиками и издателями игр, когда Microsoft запускала свою **Xbox**... Что ж, истинная потеря для Microsoft.

Кадры решают все

Немецкая компания-разработчик **Silver Style Entertainment** пополнила свой штат ценным работником. **Дэмиен М. Фолетто**, работавший над такими хитами, как **Baldur's Gate 2** и **Icewind Dale 2**, отныне будет занят в разработке 3D RPG **The Fall — Last Days of Gaia**. А что остается делать, если все последние проекты, над которыми работал Дэмиен, пошли коту под хвост? Если вы не догадались, то намекну, что речь идет о безвременно почивших **Fallout 3** и **Baldur's Gate 3**.

СРОЧНО В НОМЕР

Цепная реакция

Согласно неофициальной информации "из достоверных источников", которая появилась на многих новостных сайтах, **Valve** планирует выпустить **Half-Life 2** лишь летом этого года. Подобная дата выхода игры в очередной раз разделит игровое сообщество на несколько лагерей. Кто-то будет рад, что после нашумевшей истории с кражей исходников игры Valve наконец-то обозначила конкретную дату выхода; кто-то будет рвать и метать, ведь изначально игра должна была появиться на прилавках еще 13 сентября прошлого года; а кто-то продолжит выстраивать теории о том, что утечка исходников была организована Valve специально, чтобы у компании появилась официальная отговорка для переноса даты выхода игры.

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Как бы то ни было, прошлогодняя кража исходников Half-Life 2 повлияла на перенос даты выхода еще одной значимой игры — **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. По словам одного из основателя Troika Games — **Джейсона Андерсона** (компания лицензировала движок Source у Valve еще в прошлом году), *"нам потребуется некоторое время, чтобы внедрить в игру те же исправления, что сейчас делает Valve с Half-Life 2"*. Таким образом, Bloodlines выйдет уже не в этом году, а лишь весной 2005-го. Цепная реакция, однако.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Маски-шоу

Far Cry

В интернете появилась новость о том, что немецкая полиция устроила тотальную проверку в офисе **Crytek** — разработчиков орденоносного экшена **Far Cry** (подробнее об этой великолепной игре см. в нашей рубрике **"В центре внимания"**). Сперва говорилось, что в результате рейда было повреждено имущество компании и пострадало несколько сотрудников, но уже спустя несколько часов официальные представители Crytek поспешили заявить, что все это — чистой воды провокация и наглая ложь. Жертв и разрушений нет, а причиной рейда послужила "наводка" одного из бывших работников Crytek о том, что якобы в компании используется нелицензионное программное обеспечение. Немецкая полиция решила проверить эту информацию, и, судя по всему, все оказалось в норме. Так что за плановый выход Far Cry можете не беспокоиться.

ФБР ищет вора Half-Life 2

Если до недавнего времени у кого-то и были сомнения по поводу серьезности намерений **Valve** поймать злоумышленника, похитившего в прошлом году исходники **Half-Life 2**, то теперь все сомнения придется отбросить — к делу подключилась ФБР. Агенты бюро провели обыск в квартире программиста из Сан-Франциско **Криса Тошока**. Горе-программист, отрицающий свою причастность к каким-либо противоправным действиям, сразу же после обыска опубликовал детали рейда на своем сайте. По словам Тошока, в ходе обыска агентами ФБР у него была изъята приставка **Xbox** с соответствующими контроллерами, несколько компьютеров и жестких дисков, множество CD-дисков и прочей "мелочевки". Ордер, который был на руках у агентов ФБР, предписывал изымать документацию в любой форме и любые предметы, прямо или косвенно касающиеся **Valve Software**, **Half-Life**, **Half-Life 2**, **Team Fortress**, **Team Fortress 2**, **Counter-Strike** и **Condition Zero**. Также Тошок рассказал, что в ходе допроса его расспрашивали о некоторых программистах, с которыми ему доводилось жить в одном доме. Кроме того, он жаловался на противоправность действий американской охранки. По его словам — когда он в какой-то момент отправился в ванную почистить зубы, один из агентов проследовал за ним и неотрывно стоял у него за спиной. Возвращаясь обратно, Тошок увидел, как трое агентов ФБР проводили обыск в его комнате — один рассмат-

Half-Life 2

ривал презервативы и различные стикеры на ночном столике, второй потрошил ящик с носками и нижним бельем, а третий листал книги. Крис также посетовал на то, что агенты ФБР изъяли у него все компьютеры, а это ни много ни мало девять машин.

В общем и целом, добропорядочность господина Тошока пока что не подтверждена, но по некоторой косвенной информации вряд ли причиной бед Valve был обычный программист из Сан-Франциско...

Насилие и дети

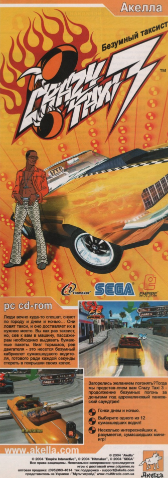
Grand Theft Auto: Vice City

Американское правительство продолжает бороться за чистоту и незамутненность детского разума. На этот раз власти Флориды решили запретить продажу "жестоких" игр детям без соответствующего разрешения родителей. Под "жестокими" понимаются такие игры, где, цитирую "вы можете убивать или причинять вред виртуальным людям". Подобная идея появилась у властей Флориды после недавнего скандала с гаитянской диаспорой Майами, в результате которого **Take Two** пришлось извиняться за фразу "убейте всех гаитян" в **Grand Theft Auto: Vice City**. Вот что сказал по этому поводу мэр **Джо Целестин**, американец-гаитянин: *"Если в игре вы говорите "убейте плохого дядю" — у меня нет никаких вопросов. Но когда вы призываете к уничтожению целого народа, заявляете, что они наркоторговцы, гангстеры и почитатели вуду, а за каждое убийство гаитянина получаете две тысячи долларов — это уже проблема"*. Сейчас соответствующий закон дожидается очередного слушанья, и у него есть все шансы быть принятым...

Создатель Ларри снова в деле?

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Как вы наверняка уже знаете, сейчас в недрах **Sierra** разрабатывается новая часть небезызвестной серии игр **Leisure Suit Larry** под названием **Magna Cum Laude**. Игра должна появиться на свет уже в конце этого года, однако речь сейчас не об этом. Дело в том, что в разработке игры не принимает никакого участия создатель всей серии — **Эл Лоув**. Журналисты часто спрашивали Эла: мол, как же так, ведь Ларри — ваше детище, как **Sierra** может использовать этого персонажа без вашего согласия? На что Лоув резонно замечал, что он работал в Sierra как наемный работник, то есть все персонажи, созданные Лоувом, и все соответствующие истории —



Люди вечно куда-то спешат, снуют по городу и днем и ночью... Они ловят такси, и оно доставляет их в нужное место. Вы как раз таксист, но, сев к вам в машину, пассажирам необходимо выдавать бумажные пакеты. Визг тормозов, рев двигателя - это несется безумный кабриолет сумасшедшего водителя, готового ради каждой секунды стереть в покрышки своих колес.

Загорелись желанием погонять?Тогда мы представ-ляем вам Crazy Taxi 3 - продолжение безумных погонь за деньгами под адреналиновый панковский саундтрек!

- Гонки днем и ночью.
- Выберите одного из 12 сумасшедших водил!
- Несколько интереснейших и, разумеется, сумасшедших мини-игр!

© 2004 "Akella"
© 2004 "Empire Interactive", © 2004 "Hitmaker", © 2004 "SEGA"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

собственность компании Sierra...

Однако совсем недавно появилась надежда, что прародитель весельчака Ларри все-таки примет участие в разработке игры. Не так давно Элу позвонил исполнительный продюсер новой игры — **Эрик Хаяши** из **Vivendi Universal**. Он сказал, что в связи с текучестью кадров их команда перегруппировывается, и они хотели бы, чтобы Эл принял участие в разработке игры. Думаю, какие-либо комментарии излишни. Остается лишь надеяться, что после того как к делу подключится мистер Лоув, новый Ларри окажется ничуть не хуже предыдущих игр компании.

Музыка и игры

По сообщениям сайта **MTV.com**, вокалист группы Korn **Джонатан Дейвис** работает над созданием игры **Pop Scars**. Пока неизвестно, кто конкретно занимается технической частью игры и кто будет ее издателем, однако Дейвис принимает участие во всех этапах разработки. Игра будет представлять собой файтинг, причем Джонатан подчеркивает, что это будет не какая-то "драчка", а продуманный и качественный файтинг, вроде **Mortal Kombat** или **Soul Calibur**.

Сражаться в Pop Scars, как вы уже, наверное, догадались по названию игры, будут различные знаменитости. Пока известно, что в игре точно будут присутствовать все участники групп Korn, Limp Bizkit, Staind и лично страшилище Мэрлин Мэнсон. Помимо рок-исполнителей, в игре, естественно, будут представлены и поп-звезды — ведь надо же рок-н-роллерам кого-то мочить? Пока что Дейвис нацелился сделать девочкой для битья Мэри Блидж, однако ее пресс-секретарь пока не отвечает на звонки Джонатана.

Джонатан Дейвис

Лидер Korn отметил, что является давним фанатом компьютерных игр. Особенно ему нравятся экшены (вроде **Splinter Cell** и **Rainbow Six**), а также адвенчуры (особенно **The Legend of Zelda**), ну и, конечно же, файтинги.

Пока что дата выхода Pop Scars не определена, однако Джонатан уже заметил, что в дальнейшем он планирует спродюсировать еще несколько игр.

Ставим рекорды

Представители серьезной **Ассоциации развлекательного программного обеспечения** официально объявили, что продажи компьютерных и консольных видеоигр в прошлом году впервые превысили семь миллиардов долларов. Вместе с тем рекордную сумму составили и продажи игр для консолей. Интересно также отметить, что продажи игр, получивших от организации **ESRB** рейтинг "M" (Mature, то есть "только для взрослых"), снизились — их доля составляет лишь 11.9% от общего числа игр. Игры с рейтингом E ("для всех") занимают 54% рынка, а игры с рейтингом T ("для подростков") — 30.5%.

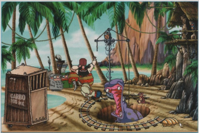
РОССИЯ

Нашествие 1С

Фирма **1С** не на шутку активизировалась в новом году. Пресс-релизы от российского игрового лидера приходят с завидной периодичностью и скоростью. Постараюсь вкратце рассказать вам о наиболее интересных проектах.

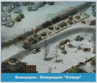
Во-первых, компания официально анонсировала продолжение своего пиратского мегахита "**Корсары II**" (подробнее об этом непременно см. в нашей рубрике "**Из первых рук**").

Во-вторых, 1С совместно с компанией **DVS** объявили о разработке классической походовой стратегии с элементами RPG — **"Восхождение на Трон"**. Действие игры разворачивается в фэнтезийном мире. По сюжету вам предстоит бороться с многочисленными врагами за возвращение себе трона властителя сказочной страны Эдем. После нападения недругов ваш герой чудом остался жив, и теперь ему предстоит долгий и опасный путь по дороге восстановления справедливости. Сумеет ли он возвратить в Эдем свет и добро, а заодно вернуть себе законное место правителя — на этот вопрос мы узнаем ответ не раньше четвертого квартала этого года.

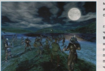


Братья Пилоты. Обратная сторона Земли

В-третьих, фирма 1С готовит подарок для всех фанатов игры "**Блицкриг**". Совместно с компанией **Dark Fox**, 1С готовится представить на ваш суд аддон под названием "**Блицкриг. Операция "Север"**". А дополнении вас ждут два десятка новых миссий и две большие кампании, действие которых разворачивается во время с лета 1941 по весну 1943 года. Помимо исторической достоверности и недетских масштабов происходящего, разработчики обещают нам небывалую сложность заданий,. Дополнение появится в самое ближайшее время — в первом квартале 2004 года.



Блицкриг. Операция "Север"



Восхождение на трон

В-четвертых, 1С совместно с гражданином **Корастелевым**, фирмой **PIPE Studio** и компанией **K-D LAB** объявили о разработке игры "**Братья Пилоты. Обратная сторона Земли**". Знаменитые мультяшные герои возвращаются, чтобы в очередной раз порадовать нас своим убийственным юмором и множеством оригинальных головоломок. Эта яркая игра с великолепной мультяшной графикой появится в продаже уже в первом квартале этого года.

Ну и, наконец, в-пятых, 1С не забывает продвигать отечественные продукты на западный рынок. В частности, игра северодонецкой компании **Best Way — Soldiers: Heroes of World War II** (русское название — "**В тылу врага**") — уже весной этого года появится на Западе, во многом благодаря подписанному договору с компанией **Codemasters**. Напомню, что в прошлом году Codemasters уже получали права на издание за рубежом тактической стратегии "**Вторая Мировая**" и уникального проекта "**Периметр**".

СЛУХИ

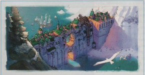
От слухов к делу

Halo 2

Еще в прошлом выпуске "Новостного меридиана" мы упоминали, что, по слухам, **Halo 2** для Xbox выйдет четвертого апреля 2004 года. И вот наконец-то разработчики игры — **Bungie** — вполне официально заявили, что игра появится на прилавках магазинов этой осенью.

В продолжение этой не совсем компьютерной, а точнее совсем не компьютерной новости хочется поделиться слухом о том, что **Microsoft** планирует запустить в производство свою приставку следующего поколения в конце 2005 года, то есть на год раньше, чем планировалось. Таким образом, Xbox 2 появится на рынке практически на год раньше PlayStation 3 от **Sony**, что, скорее всего, позволит новой консоли Microsoft отхватить большую часть потенциальных потребителей. Надо сказать, это будет единственным тактически правильным шагом для компании-гиганта, поскольку нынешняя ситуация с Xbox удручает — компания до сих пор теряет деньги на каждой приставке Xbox, которую продает. И ситуация эта наверняка не изменится до появления приставки следующего поколения.

Новые герои



Heroes of Might and Magic V

Очередной слух долетел до нас из недр одного из фан-сайтов **Heroes of Might and Magic**. Согласно имеющейся у фанатов информации, **Ubisoft** планирует официально объявить о разработке новой части **"Героев"** в самое ближайшее время. Надо сказать, что если эта информация подтвердится, то официальный анонс новых "Героев" состоится намного раньше, чем предполагалось (напомним, что в ноябре прошлого года ожидалось, что французский издатель объявит игру не раньше конца 2004 года).

Закрытие Legend Entertainment

Согласно информации, которая не так давно появилась на новостном сайте ShackNews, разработчик **Unreal II** — компания **Legend Entertainment** — закрыта материнской компанией **Atari**. Никаких подробностей об этом не сообщается. Возможно, это дезинформация, а возможно, и чистая правда. Когда у такого монстра, как Atari, становится слишком много дочерних компаний — целесообразно закрыть несколько, передав их обязанности и возложив соответствующие полномочия на другие подразделения... ■

Акелла
SACRED
КНЯЗЬ ТЬМЫ
ACTION ASCARON LINE
pc cd-rom
www.akella.com

«Князь тьмы» - один из ярчайших образцов жанра action/RPG за всю историю его существования. Огромный фэнтезийный мир, интригующий небанальный сюжет, уйма разнообразного оружия, колоритные персонажи и продвинутая система боев. Забудьте о всяких «дьяблах» - «Князь тьмы» предлагает много больше, чем вы можете себе представить!

- Шесть оригинальных типов персонажей. Включая Серафима и, представьте себе, Вампиршу!
- Гигантский и невероятно разнообразный мир. Никаких плутаний по скучным коридорам. Тебе можно рубиться как сумасшедший, и отдыхать душой.
- Мощнейшая система комбо-ударов и уникальных скиллов - такого вы еще не видели!

© 2004 "Akella"
© 2004 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

CD МАНИЯ

ОТ РЕДАКТОРА

Салют всем!

Зима с ее снегопадами и метелями все еще правит бал на бескрайних просторах нашей родины, а в воздухе уже пахнет весной, и где-то в теплых краях разминаются грачи, готовые вот-вот пуститься в путь. И пусть дороги пока засыпаны снегом, а крепкий морозец пробирает до костей — на дворе март, а это значит, что рукой подать до солнца, тепла и прочих человеческих радостей. Утешаясь сим фактом, поплотнее укутаемся в пледы и приступим к изучению наших дисков.

Прошедший месяц оказался на редкость урожайным на отменные темы. Прежде всего и в первую очередь обратите особое внимание на первую тему компакта — отечественную MMORPG "Сфера", к которой прилагаются целых 14 дней бесплатной игры! Подробную информацию об условиях регистрации на сайте "Сферы" с последующей двухнедельной игрой в нее читайте далее во врезке "CD-мании" — "Первая тема компакта". Второй темой компакта стала броская модификация для Max Payne 2 — Max Payne 2 Hellsing. На сей раз Макс предстанет перед нами в умопомрачительном красном плаще и столь же красной шляпе, правда, без гитары под полой. Но для того, чтобы колошматить вампиров, которые вконец замордовали мирных обывателей, гитара и не нужна, а нужны крепкие мышцы и мощные убойные средства. Ни того, ни другого Максу не занимать. Третья тема компакта взбудоражит всех, для кого слова "гладиаторы", "арена", "древний Рим" — не пустой звук, а жестокое и одновременно бодрящее кровопролитие. Модификация Jedi Outcast: Coliseum сполна удовлетворит вашу инстинктивную тягу к сражениям на грани жизни и смерти, ибо она полностью перелопачивает привычный и уже скучноватый мир Jedi Outcast. Вместо джедая на арену выходит пылающий жаждой мести гладиатор, в роли которого вам предстоит скрестить тяжелый, покрытый засохшей кровью меч с мечами противников.

Вторая тема компакта — Max Payne 2: Hellsing.

От тем компакта переходим к темам DVD, на котором в этот раз уютно устроились глобальная модификация F1 Challenge 99-02: ECTS 2003 и грандиозная кампания для Operation Flashpoint — Operation Flashpoint: Retaliation. Модификация F1 Challenge 99-02: ECTS 2003, несомненно, привлечет внимание поклонников гоночных игр, ибо превращает уже порядком потрепанную F1 Challenge 99-02 в совершенно другую игру. Замечательные модели машин, новые яркие трассы и резко похорошевшая графика — все это ECTS 2003. Кампания Retaliation — настоящий праздник на улице любителей Operation Flashpoint. Разработка дополнения, которое вполне достойно звания неофициального аддона, длилась без малого три года, но зато и результат превзошел все ожидания. Свет увидела кампания, которая безусловно превосходит такие официальные аддоны к игре, как Red Hammer и Resistance. Один лишь факт, что кампания полностью и очень качественно озвучена, говорит о многом.

Первая тема компакта — игра "Сфера".

Вторая тема DVD — F1 Challenge 99-02: ETCC 2003

И, наконец, спешу порадовать известием о том, что мы выполняем ваши многочисленные просьбы вернуть раздел "Драйвера" на первый CD. Подробности читайте далее в специальном текстовом блоке "CD-мании".

Засим позвольте распрощаться аккурат до следующего месяца. Оставляю вас один на один с нашими дисками; не забывайте, что ящик ***cdmania@igromania.ru*** круглосуточно готов принять ваши замечания и пожелания. Удачи!

Степан Чечулин, редактор CD и DVD

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на февральских компакт-дисках и на DVD-диске "Игромании". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки. Поддерживаются печать текста на принтер и сохранение в форматах RTF и TXT.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик CDMANIA@IGROMANIA.RU. Особенно будем рады советам о том, что вы хотели бы видеть в "Игровой зоне".

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "ДемоБлок / Темы", "Патчи", "Трейнеры", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Драйвера", "Софтверный набор" и "ИнфоБлок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Игровая зона", состоящая из трех основных частей, а также разделы "ДемоБлок / Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп" и "Веселости".

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактов, плюс "Темы DVD" и "Интересности".

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ ТАКТИКА, КОДЫ, СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА PC
№3 (28) 2004 МАРТ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
МАГИЯ ВОЙНЫ: ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ
BEYOND GOOD & EVIL
DEUS EX: INVISIBLE WAR
LORDS OF EVERQUEST
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF UNDERDARK
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
URU: AGES BEYOND MYST
X2: THE THREAT
144
A2
www.lki.ru
ПОЛЕЗНЫЙ ПОСТЕР
X2 THE THREAT
КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах *www.igromania.ru* и *www.lki.ru*.

На **этих** CD и DVD мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения из **январского номера "Лучших компьютерных игр"** (с Робином Гудом на обложке). Вас ждут:

CD+DVD **1. Alien Shooter: Начало вторжения.** Руководство.

CD+DVD **2. The Black Mirror.** Прохождение.

CD+DVD **3. Call of Duty.** Руководство и прохождение.

CD+DVD **4. Civilization III: Conquests.** Руководство.

CD+DVD **5. Commandos 3: Destination Berlin.** Руководство и прохождение.

CD+DVD **6. Empires: Dawn of the Modern World.** Руководство.

CD+DVD **7. FireStarter.** Руководство.

CD+DVD **8. Gorky Zero: Beyond Honor.** Руководство и прохождение.

CD+DVD **9. Max Payne 2: The Fall of Max Payne.** Руководство и прохождение.

CD+DVD **10. Nancy Drew: Danger on Deception Island.** Руководство и прохождение.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 128Mb RAM, современный CD-привод (а для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows'98, DirectX 8.0 и старше.

CD+DVD **11. Contract J.A.C.K.** Руководство и прохождение.

CD+DVD **12. Patrician III: Расцвет Ганзы.** Руководство.

CD+DVD **13. Robin Hood: Defender of the Crown.** Руководство и прохождение.

CD+DVD **14. Silent Hill 3.** Руководство и прохождение.

CD+DVD **15. Tortuga: Pirate Hunter.** Руководство.

CD+DVD **16. Worms 3D.** Руководство.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На CD/DVD **АПРЕЛЬСКОГО** и **МАЙСКОГО** номеров **"Игромании"** ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно **февральским** и **мартовским** номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, — **Lords of EverQuest** и **Deus Ex: Invisible War**).

Лучшие компьютерные игры" № 2, февраль

1. Петька 4: День независимости. Руководство и прохождение.

2. Сфера. Руководство.

3. XIII. Руководство и прохождение.

4. Broken Sword: The Sleeping Dragon. Руководство и прохождение.

5. Harry Potter: Quidditch World Cup. Руководство.

6. Lords of EverQuest. Руководство и прохождение.

7. Lord of the Rings: The Return of the King. Руководство и прохождение.

8. Lord of the Rings: War of the Ring. Руководство и прохождение.

9. Magic the Gathering: Battlegrounds. Руководство.

10. Need for Speed: Underground. Руководство и прохождение.

11. Prince of Persia: Sands of Time. Руководство.

12. Star Wars: Knights of the Old Republic. Руководство.

13. Warlords IV: Heroes of Etheria. Руководство.

14. Yager. Руководство и прохождение.

Лучшие компьютерные игры" № 3, март

1. Armed & Dangerous. Руководство.

2. Battle Mages (Магия войны: тень повелителя). Руководство и прохождение.

3. Beyond Good & Evil. Руководство и прохождение.

4. Dead to Rights. Руководство.

5. Deus Ex: Invisible War. Руководство и прохождение.

6. Hidden & Dangerous 2. Руководство.

7. Neverwinter Nights: Hordes of Underdark. Руководство и прохождение.

8. SpellForce. Руководство.

9. Star Wars: Knights of the Old Republic. Руководство и прохождение.

10. Uru: Ages Beyond Myst. Руководство и прохождение.

11. X2: The Threat. Руководство и прохождение.

Помимо того, в спецрубрике **"СОВЕТЫ МАСТЕРОВ"** мартовского номера "ЛКИ" читайте статьи экспертов по компьютерным играм: **"Демиурги II. Восемь турнирных колод", "Magic the Gathering: Battlegrounds. Один цвет — хорошо, а два — лучше", "Сфера. О чем молчат новички", "Сфера. Двадцатый уровень за неделю", "Grand Theft Auto: Vice City. Снова о тайнах Города Порока", "Warcraft III: The Frozen Throne. Стандарт".**

GLOBALMANIA

В разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием GlobalMania. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 800 позиций.

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в **"Игромании"** и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

*Руководства и прохождения публикуются: **1)** в журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); **2)** на CD и DVD "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1—2 месяца после публикации в "ЛКИ"; **3)** на сайтах **www.igromania.ru** и **www.lki.ru** спустя 1—2 месяца после публикации в "ЛКИ".*

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

ИГРОВАЯ ЗОНА

cdmania@igromania.ru

№01. Противостояние IV (Sudden Strike 2)

CD+DVD 11 высококачественных карт, каждая с интересным сюжетом и увлекательным геймплеем, — **"Аргентина", "Заговор", "Объект "А", "Подлая Африка", "Прерия", "Эрвиль будет наш", "Перелом", "Герой Советского Союза", "Святыня", "Десант"** и **Narvik British Invasion**.

№02. Противостояние: Азия в огне

CD+DVD Девять отличных карт — **Paratroopers Way**, **19 hours**, **"Вьетнам"**, **"Дорога на Исмаилию"**, **"Золотой Дворец"**, **"Прорыв к Блокпосту"**, **"День для истории"**, **"Крепость"** и **"Плацдарм"**.

№03. Age of Empires II: The Conquerors

CD+DVD **1.** Впечатляющая эпическая кампания под названием **"Ulio"**.

CD+DVD **2. Две свеженькие модификации**, **Dark Mages & Sorcerers** и **Dino Dudes**, которые добавляют в игру новых необычных юнитов.

CD+DVD **3.** Две **самопальные RPG**, сделанные на движке AoE. Сюжет **Become A Good Warrior** более или менее традиционен, а вот **Nativity Set** рассказывает ни много ни мало о рождении Христа!

CD+DVD **4.** Три сценария, связанные одним сюжетом, — **In Denmark**, **Shipwrecked In the England** и **The Viking Invade**.

№04. Age of Mythology

CD+DVD **1.** Три отличнейшие кампании. В **Journey Home** нужно провести отряд героев на родину. **Gods Of Mercy and Power** посвящена освобождению героя из тюрьмы и его мести за разграбление родного города. **The Quest of Vulumin** — потрясающая эпическая сага о великом полководце.

CD+DVD **2.** Две интересные модификации. **Golden Anybite** заменяет броню одного юнита. **Modern Age** переносит действие игры во времена Второй мировой войны!

CD+DVD **3. Два лучших** из придуманных за последнее время **сценариев**.

CD+DVD **4. Новый анимированный фон** для главного меню игры. Очень красиво.

№05. Civilization III

CD DVD **1.** Десять новых карт для Civilization III. Две новых карты Земли, карты Европы и Англии, а также шесть фантастических карт, придуманных авторами.

CD DVD **2.** Девять дополнений, которые заменяют лидеров, изменяют графику и добавляют новых юнитов.

№06. Command & Conquer: Generals

CD DVD **1.** Впечатляющая подборка из 48 карт.

CD DVD **2.** Восемь отличных модификаций — **All unit update**, **EasyFighter**, **Fast War**, **Generals Balance**, **Generals X**, **Overt War**, **Real Generals**, **Ultimate Balance**.

№07. F1 Challenge 99-02

CD DVD Весьма внушительная подборка, в которую вошли **11 новых скинов болидов**, **три новых скина кабин машин**, **пять новых загрузочных экранов**, **пять звуковых наборов**, которые меняют все звуки в игре на более реалистичные, **пять новых видов рулей для машин**, **пять новых трасс** и, наконец, превосходная модификация **BMW M3 Challenge Mod**.

№08. Fallout 2

CD+DVD Интересные модификации — **Ammo Patch**, **"Детский патч"**, **Frendly Klint**, **Hint Book**, программа для редактирования инвентаря **Enventary Editor**, пара скинов для автомобиля **Skins Automobile** и несколько новых скинов начального меню игры — **Main Menu Skin Mod**.

№09. Freelancer

DVD **1.** Модификация Epsilon Ships предлагает 15 новых моделей кораблей и 16 видов оружия, в том числе 7 разновидностей мин.

CD+DVD **2.** Семь разнообразных модификаций. **Gameplaypatch** ускоряет легкие корабли и увеличивает вооружение тяжелых, а также создает возможность обзавестись любым кораблем и снаряжением на определенных планетах. **Hovis Hack** позволяет пройти гонку с Ховисом без малейшего морального ущерба — вы выигрываете вне зависимости от реального исхода. **Navmap** открывает все уголки звездной карты — вплоть до секретных локаций и точек перехода. **Модификация Normal Trails and Engines** делает след, который оставляет за собой корабль игрока, таким же красивым, как и у других кораблей. **Privateer** заменяет корабли и оружие похожими на те, что были в серии Privateer и Wing Commander. **Real Space** делает космос более похожим на настоящий и вносит ряд изменений в игровой баланс. **Titan mod** позволяет в самом начале игры получить в свое распоряжение отличный корабль, доверху набитый раритетными товарами.

CD+DVD **3.** Программа **FLMM Installer beta** для установки всех перечисленных модификаций.

№10. Grand Theft Auto: Vice City

CD DVD 15 интересных модификаций. **All Opened Up** позволяет с самого начала игры покупать недвижимость и путешествовать по всему городу. **Amcal** превращает одну из городских лавок в аптеку Amcal. **Brinks armored car** добавляет на инкассаторскую машину эмблему американского транспортного агентства. **Corona Canopy** заменяет эмблемы на зонтиках местных забегаловок на фирменный знак пива Corona. **FBI Office** превращает один из домов в офис ФБР. **GPS Mod** улучшает радар-миникарту, делая ее более информативной. **Heineken Mod** "расставляет" во всех уличных кафешках фирменные зонтики Heineken. **Hippie Shop** превращает район "маленького Гаити" в настоящий приют замученного наркомана — в тамошнем магазине хиппи торгуют травкой. **Hot billboards** заменяет все рекламные щиты на новые, более реалистичные. **Hotel Room** изменяет внешний вид комнаты в отеле Ocean Beach. **Improved Particles** придает огню и воде более правдоподобный вид. **Krispy Kreme** добавляет в игру реально существующий в США кафетерий. **Nokia Shop** добавляет в игру фирменный магазин Nokia. **Vercetti Cabs** переименовывает все такси серии Kaufman Cabs в Vercetti Cabs. **WTC** добавляет в игру злополучные нью-йоркские башни-близнецы Торгового центра.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ДРАЙВЕРА ВОЗВРАЩАЮТСЯ НА CD

По многочисленным просьбам читателей мы вернули на первый CD раздел "Драйвера", который в номерах 1 (76) 2004 и 2 (77) 2004 находился только на DVD. Теперь раздел "Драйвера" находится и на CD, и на DVD. Напоминаем, что на CD — только часть драйверов, так как вместимость компактов намного меньше, чем вместимость DVD. Безоговорочно полный набор драйверов находится на DVD. Рубрику "Драйвера" вы найдете в разделе "Софтверный набор".

№11. Half-Life

CD DVD **1.** Десять новых скинов самых разных персонажей — пришельцев, мутантов, героев известных кинофильмов и прочих.

CD DVD **2.** Семь модификаций: **BraveBrain**, **Break Down 2**, **Dalek Unbidden**, **Deliverance**, **Dwell**, **ESW** и **Etc**.

№12. Jedi Knight: Jedi Academy

Пять модификаций.

CD DVD **1. Ladder Melee** добавляет в игру новое оружие, **Rosh-new** заменят внешний вид персонажа Роша на имперского штурмовика, **Stand-imper** вносит множество изменений в игру, начиная от оружия и заканчивая внешним видом персонажей. **Jawa Jedi** заменяет главного героя игры Джейдена на инопланетянина Jawa, а также добавляет в игру кровь и возможность разрубать противников на кусочки. **SP Yoda** заменяет Люка Скайуокера на имперского штурмовика.

DVD **2.** Отличная карта **Christmas in Whoville**, на которой вы сможете тренировать боевые навыки джедая.

CD+DVD **3.** Три новых скина персонажей — **Camo Jedi**, **Quinlan vos** и **ep2obi**, а также стильный скин светового меча — **Xalius-Ep1 Sabers**.

№13. Max Payne

CD+DVD **1.** Четыре модификации. **Project X** полностью изменяет игру. **Night Fever** меняет анимацию персонажей, добавляет 25 новых видов оружия, новую систему повреждений и многое другое. Модификация **Extreme Mod**. Модификация **First Try** меняет угол обзор камеры, добавляет точечную систему повреждений, новое оружие и вечный bullet-time.

CD+DVD **2.** Программа **Benchmark**.

№14. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

CD DVD Народные умельцы не спешат радовать нас новыми уровнями для Max Payne 2, поэтому в этой подборке — только один уровень и три модификации.

Handguns Mod увеличивает убойную силу пистолетов. **Plaza Raid** позволяет вам стать полицейским, который штурмом берет здание, наполненное бандитами. **Rico Mod** добавляет новое измерение в привычный геймплей. Если у вас закончились патроны, Макс запросто справится с врагами голыми руками. А если вас со всех сторон окружили злые бандюки — возьмите в каждую руку по "Ингрему" и крутитесь на месте, поливая супостатов свинцовым дождем из двух стволов. И все это — под забойную музыку группы Prodigy. **Sanctuary** — это новый уровень для режима Dead Man Walking. Его основные особенности — бонус, который дает временную неуязвимость, и шестиствольный пулемет, способный превратить рутинный расстрел врагов в виртуозную мясорубку.

№15. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight

CD/DVD Отменная подборка, в которую вошли 14 новых моделей самолетов.

На CD: Aviat A-1B Husky, **FS2004 P-40**, **C-119**, **Atlas Impala MkI**, **CFS2 Spitfires**, **Vans RV3** и **Waco Classic Biplane**.

На DVD: Jabiru aircraft, **MiG-31 Firefox**, **P-38M Night Lightning**, **Piaggio P-166A**, **Cessna 195**, **Tu-154B-2**, **Vickers VC10 Model**. Особенно привлекательна модель российского истребителя нового поколения — MiG-31 Firefox.

№16. NASCAR Racing 2003 Season

CD/DVD 1. Восемь треков.

CD+DVD 2. Десять отменных скинов автомобилей.

DVD 3. Отличная модификация **The Pits Touring Car Championship 2003**.

№17. Need For Speed: Underground

CD+DVD 1. Десять новых скинов для автомобилей — на любой вкус и цвет.

CD+DVD 2. Несколько полезных программ: **BinTex** дает возможность устанавливать новые текстуры машин, **Music Extractor** позволяет извлечь из архивов игры музыку.

CD+DVD 3. Патч **No Intro** убирает из игры заставочные мультики.

№18. Neverwinter Nights: Hordes of Underdark

CD/DVD Шесть новых модулей, причем два из них — на русском языке.

H4 — Throne of Bloodstone — это римейк знаменитого "настольного" модуля для персонажей 15—20 уровня. Истосковавшиеся по достойным противникам игроки наконец смогут принять участие в красочных, а главное — сложных битвах. **Pharaoh** — еще один модуль, перенесенный в Neverwinter Nights из настольной РПГ. Жаркая пустыня, интересный сюжет и оригинальные находки вроде необходимости пить, чтобы не умереть от жажды. **The Rogues of Quinn: Quinn's Infiltrator** продолжает сюжетную линию, начатую в предыдущих модулях серии (см. предыдущие номера "Мании"). Вы сможете узнать подлинную историю отца главного героя. **Sex and the Single Adventures Rus** — это самый отвязный модуль к Neverwinter Nights, полностью переведенный на русский язык. Детям до 16 не рекомендуется! **Trails of the Luremaster** — это hack'n'slash-модуль, в котором жаркие битвы удачно сочетаются с интересными головоломками. **Wanderer** — один из немногих модулей, созданных нашими соотечественниками. Неподражаемая атмосфера **Planescape: Torment** передана очень точно, ролевые и адвенчурные элементы проработаны просто блестяще.

№19. Operation Flashpoint

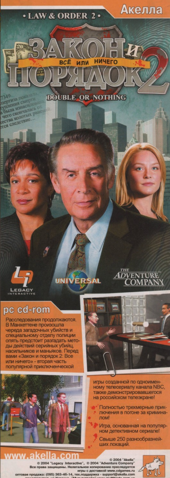
CD/DVD 1. Внушительная подборка, в которую вошли 25 новых видов оружия, новые виды техники, а также несколько военных построек. Особенно интересны отличные модели вертолетов — **Mi-28 Havoc** и **RAH-66 Comanche**. На CD вы найдете только часть подборки. Безоговорочно полная версия — на DVD.

CD+DVD 2. Четыре чрезвычайно увлекательных миссии: **"Сломанная стрела"**, **"Высота 55"**, **"Диверсия"** и **"Кровавая свобода"**. Плюс отличная кампания **"Братишка 2"** — продолжение одной из лучших кампаний для Operation Flashpoint **"Братишка"**.

№20. Racer Free Car Simulation

CD/DVD 1. 14 новых моделей самых шикарных автомобилей.

CD/DVD 2. Шесть свежих трасс, которые как нельзя лучше подходят для новых авто.



Расследования продолжаются. В Манхеттене произошла череда загадочных убийств и специальному отделу полиции опять предстоит разгадать методы действий серийных убийц, насильников и маньяков. Перед вами «Закон и порядок 2: Все или ничего» - вторая часть популярной приключенческой игры созданной по одноименному телесериалу канала NBC, также демонстрировавшегося на российском телеэкране!

- Полностью трехмерные приключения в погоне за криминалом!
- Игра, основанная на популярном детективном сериале!
- Свыше 250 разнообразнейших локаций.

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Legacy Interactive", © 2004 "Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com

ПЕРВАЯ ТЕМА КОМПАКТА

"Сфера" плюс 14 дней бесплатной игры

CD + DVD

Трудно представить себе геймера, который ни разу не слышал об игре **"Сфера"**, если только последний год своей жизни он не провел в открытом космосе без какой-либо связи с Землей. О первой российской MMORPG "Сфера" мы не раз писали на страницах "Игромании". Отечественный первенец этого жанра отличается захватывающим геймплеем и весьма качественной графикой. Жизнь в "Сфере" бьет ключом, и сегодня вы можете встретить там сотни игроков, вступить в уже созданный или создать собственный клан, сразиться с ужасными монстрами и отважно исследовать неведомые земли. Мир "Сферы" не стоит на месте — разработчики создают все новые и новые локации, в которых вы непременно найдете либо несметные сокровища, либо лютую смерть от коварных и злобных чудовищ. Пламенно любить MMORPG и не играть в "Сферу" — вопиющее противоречие, ибо два этих явления неразлучны, как сиамские близнецы. А теперь о самом важном, то бишь о том, что именно ждет вас на наших CD и DVD в разделе **ДемоБлок/Темы**. А ждут вас настоящие дары волхвов — 250-мегабайтный дистрибутив "Сферы", а также — внимание! — уникальный пин-код, который дает возможность бесплатно играть в "Сферу" целых 14 дней! Западные геймеры могут обзавидоваться — им от щедрот разработчиков перепадает не более недели бесплатной игры в тамошние MMORPG.

Теперь подробнее. В **каждом номере**, к которому прилагается CD или DVD, **на первой странице** (то есть сразу под обложкой журнала) лежит небольшой листок бумаги, на котором записан ваш личный **уникальный** пин-код, необходимый для создания своего аккаунта. Если вы открыли журнал и никакой бумажки с пин-кодом не обнаружили — немедленно замрите на месте и внимательно осмотритесь: возможно, листочек выпал и теперь мирно покоится у вас под ногами. Если же вы купили номер журнала без диска, то можете спокойно идти по своим делам: листочков с пин-кодом в номерах журнала без дисков нет. Что же делать, если все обошлось благополучно — и журнал вы купили с диском, и пин-код не потеряли? Последовательность действий следующая. Прежде всего установите с нашего диска "Сферу" на свой компьютер. Затем подключитесь к интернету. Теперь идите на сайт ***http://sphere.yandex.ru*** и, если вы еще не зарегистрированы, зарегистрируйтесь. Запомните, а лучше запишите имя и пароль, которые вы выбрали для регистрации. Они понадобятся вам для того, чтобы войти в "Сферу". После этого в соответствующей графе на сайте введите пин-код, написанный на драгоценном листочке из вашего экземпляра **"Игромании"**. Теперь запустите "Сферу", после чего появится окно, в которое вы и введете имя и пароль, выбранные вами при регистрации. После этого запустится менеджер обновлений, который скачает на ваш компьютер обновления, необходимые для запуска игры. Обновления весят немного, не больше пяти мегабайт, так что даже обладатели модемов смогут без проблем скачать необходимые файлы. Обратите внимание: вместе с клиентом "Сферы" мы выкладываем и все обновления, вышедшие на момент сдачи номера в печать.

Само собой разумеется, что для игры в "Сферу" вам понадобится постоянное подключение к интернету по модему или выделенной линии. После того как необходимые обновления скачаются, игра запустится автоматически. Вся процедура регистрации, скачивания обновлений и запуска игры займет не более десяти минут — и вот вы уже в мире "Сферы".

Срок действия пин-кода истекает через 14 дней его **после активации**. Точка отсчета — момент введения пин-кода. До тех пор, пока вы не ввели пин-код, время не отсчитывается. В то же время вы можете активировать свой пин-код в любой момент до первого апреля 2004 года. После этой даты все бесплатные пин-коды становятся недействительными.

Наверняка вы уже задаетесь вопросом: "Две недели, две недели — это много или мало?" Если играть активно, то за две недели можно прожить в "Сфере" целую жизнь: основательно изучить мир игры, полюбить своего героя и даже прокачать его до 20 уровня. Скорее всего, к тому времени вы уже настолько свыкнетесь со своим персонажем, что захотите продвинуть его как можно выше по карьерной лестнице и, может быть, даже возвести на королевский престол. В таком случае ничто не мешает вам после того, как срок действия пин-кода истечет, продлить свой аккаунт, купив новое время. Оплачивать новое время игры нужно помесячно на том же сайте, где вы зарегистрировались. И еще один немаловажный момент. Если вы уже зарегистрировались на сайте "Сферы" до того, как купили "Игроманию" и нашли в ней пин-код, то продлить с его помощью уже существующий аккаунт вы не сможете. Проще говоря, все пин-коды, которые прилагаются к "Игромании", пригодны только для того, чтобы создать новый аккаунт и получить две недели бесплатной игры.

Вот, пожалуй и все. Желаем успехов в загадочном и неповторимом мире "Сферы"! Главное — как зеницу ока храните листочек, на котором написан ваш пин-код. Иначе вам придется покупать еще один экземпляр "Игромании". Более подробная, пошаговая инструкция о том, как установить и запустить "Сферу", находится на наших CD и DVD.

И последнее. В силу того, что мы выкладываем довольно тяжеловесный клиент "Сферы", демо-версии и ролики представлены на CD в сжатом варианте.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

- CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.
- DVD — то, что находится только на DVD.
- CD DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

№21. Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие)

Семь отличных карт: **The Faked Secret**, **Get Lost**, **Home**, **Village of the Cursed**, **The Mountain Temple**, **Apocalypse Part One** и **Portals**. А также отличная модификация **Philers Mod**, которая добавляет в игру несколько новых карт, пару свежих моделей персонажей и монстров.

5000
5000
4
196
11

№22. The Elder Scrolls III: Morrowind

1. Девять плагинов, которые добавляют в игру разные предметы, в том числе четыре комплекта брони, новый меч, ледяной топор, набор из 241 амулета и 130 колец и многое другое.

2. Два квеста. **Catacombs Beneath Farlon Keep** добавляет по соседству с фортом Moonmoth подземелье, в котором находится замок Фарлон. В бесчисленных коридорах замка обитают страшные монстры, охраняющие несметные сокровища.

Второй квест — **Jimbob Equipment**; награда за его выполнение — новый комплект очень крепкой брони, сделанный специально для этого дополнения.

3. Пять новых домов — **Dark Lord Deadric Home**, **Empty Castle**, **Grazelands Estate**, **Hange Manor** и **Kryptic Lair**.

4. Три модификации. **Abigail Petshop** добавляет в игру множество домашних животных — змей, кроликов, собак, кошек, коров и других. **Argonian Heads** добавляет в игру новые модели аргонианских голов. А после установки **Drow City** появится целый подземный город.

№23. The Sims

1. Пятьдесят великолепных скинов одежды и лиц персонажей.

2. Сто тридцать новых предметов — диваны, кровати, кресла, стулья, кухонные гарнитуры, новая сантехника, электрические и электронные приборы.

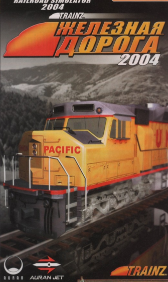
№24. UFO: Aftermath

1. Восемь свежих модификаций. **Ammo Mod** позволяет самостоятельно производить патроны для обычного стрелкового оружия. **Megamod** резко увеличивает количество врагов на уровнях. **Fnurgs Mod** ускоряет игру, а также изменяет ряд игровых параметров. **FPC** позволяет играть с видом от первого лица. **HWDRHA Mod** дает агентам возможность использовать тяжелое оружие даже в том случае, если они не одеты в тяжелую броню. **New grenades** добавляет в игру три новых типа гранат. **Power Armour** добавляет два новых типа брони. **Rebalance Mod** кардинально изменяет игровой баланс и добавляет в игру несколько новых видов оружия. **Bloodpatch** делает игру значительно более кровавой. **Camera** позволяет управлять игровой камерой.

2. Программа **Alpine** для установки этих и других модификаций.

№25. Warcraft III: The Frozen Throne

1. Модификация **Starcraft** делает все юниты, ресурсы и строения Warcraft III такими же, как в Starcraft.



pc cd-rom

Перед вами новая версия лучшего в мире симулятора железной дороги! Контролируйте перевозку десятков тонн грузов, следите за тем, чтобы пассажиры экспрессов были всем довольны и не бежали в гневе жаловаться на регулярные падения с верхних полок! Переместитесь в кабину любого из ваших составов и лично убедитесь, что он прибыл в точку назначения вовремя.

- Свыше 150 пассажирских и грузовых моделей вагонов.
- Возможность задействовать любое оборудование (сигнал, свет, дворники) для любого вида техники!
- Прекрасно воссозданная физика, точно отображающая поведение поездов любой конфигурации.

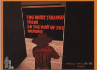
www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Auran"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

ВТОРАЯ ТЕМА КОМПАКТА

Max Payne 2: Hellsing Mod CD+DVD

Hellsing — это стиль. Особый шарм, присущий некоторым историям про вампиров, — необычный вид романтики, замешанной на жажде человеческой крови. Главный герой Hellsing — Alucard — это, безусловно, один из самых харизматичных маньяков-отморозков, которых когда-либо видел свет. Hellsing — модификация для Max Payne, созданная по мотивам популярного аниме-сериала. Новый герой — вампир Алукард (Дракула, написанный наоборот). Новые уровни, заполненные вампирами-автоматчиками. Новая озвучка главного героя. Новый геймплей — бесконечное "мясо", лишенное всякого сюжета. И хотя пока это только бета-версия, ничто не мешает вам в полной мере погрузиться в атмосферу изощренного насилия Hellsing.



CD DVD **2. Четырнадцать карт**, специально предназначенных для масштабных сражений.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1: HALO: Combat Evolved

CD+DVD Первая модификация для HALO. Заменяет все модели оружия на совершенно фантастические.

Бонус №2: "ХРОМ"

CD+DVD Синглплеерная миссия, сделанная разработчиками игры. Особенно важно то, что миссия без проблем ставится на официальную русскую версию.

Бонус №3: Dungeon Siege: Legends of Aranna — Bonus Pack

CD+DVD Сборник новых уровней для Dungeon Siege: Legends of Aranna, выпущенный разработчиками игры.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Ознакомиться с работами, а также узнать условия приема читательских работ вы можете, посетив раздел **"Игровая зона/Работы читателей "Игромании"** на втором компакте и/или на DVD. Для нашего общего удобства приводим краткий перечень того, что вы можете там найти.

Игровые дополнения

The Elder Scrolls: Morrowind

DVD Остров, на котором находится очередной "дом приключенца". Отдельная локация — меньше тормозов, да и беспокоить никто не будет. Автор: **Андрей Белин**

Ил-2 Штурмовик

DVD **1.** Два неплохих скина для самолетов от читателя с ником **RAIST**.

DVD **2.** Огромная кампания (22 миссии) за СССР от **Вилена Михайлова**.

Counter-Strike

CD+DVD Замена модели AWP — новое оружие выглядит гораздо более солидно, чем оригинал. Автор: **Анатолий Корнейчук a.k.a. Smoke**.

Mafia ("Мафия")

CD+DVD ВАЗ-2110 огненно-рыжего цвета работы **Ивана Иванова AKA [s.c.t.] XuTmaH**.

Neverwinter Nights

CD+DVD Неожиданность номера — мод к знаменитому творению **Bioware** на русском языке. Однозначный респект нашим народным умельцам вообще и читателю с ником **Бреголас** в частности.

Operation Flashpoint: Resistance

CD+DVD Одиночная миссия от **Александра Ионова AKA AlexYo**. Брифинг прилагается.

GTA: Vice City

CD+DVD **1.** Мод **Atomic Explosion**, заменяющий обыкновенные взрывы в игре на ядерные. Автор: **Edward**.

CD+DVD **2.** Мод **Cops**, позволяющий полицейским автомобилям ездить по стенам. Автор: **Viktor**.

CD+DVD **3.** Мод **Vice City All**, позволяющий начать игру с максимальным запасом брони и жизни, а также с солидной суммой на банковском счету. Прислал **$ZEVS$**.

CD+DVD **4.** Два мода от **Павла AKA Flash**. Один из них раскрашивает полицейские автомобили в зеленый цвет, а второй заставляет прохожих разбегаться при малейшем шорохе.

CD+DVD **5.** Подборки скинов для главного героя, авторы: **Рома a.k.a. KESHA**, **Vano$Extrime** и **Станислав Рассказов**.

Программы

KvdUr

CD+DVD Простенькая программа, с помощью которой можно решать квадратные уравнения. Настоящая находка для лентяев. Автор: **Фроленков Никита**.

Screentime

CD+DVD Программка для снятия скриншотов. Проста в обращении. Автор: **Москаленко Евгений**.

Screenturs & Test

CD+DVD Программа, позволяющая заполнять формы для двух конкурсов "Мании" — Скринтурса и Теста — и сразу же отправлять результаты со своего почтового ящика. Прислал читатель с ником **Zlodei**.

ShockZone

CD+DVD Флэш-игра от **Филатова А.П.**, основанная на старом как мир принципе отбивания битой скачущего шарика.

Coder

CD+DVD Шифровальщик файлов работы **Короскина Дениса**. Область применения огромна: например, ситуации, когда нет возможности переслать файл, а текст — пожалуйста.

Обои для рабочего стола

CD+DVD Поприветствуем авторов "обоев номера": читателей с никами **-=СССР=-**, **olegloh**, **Лерой** и **Александра Ионова AKA AlexYo**.

Прочие украшательства

CD+DVD Набор отличных курсоров для мышки от **Константина AKA [xerxes]**.

ВЕСЕЛОСТИ

Atomaders

CD+DVD Веселая аркадная космическая леталка, коих легион. Геймплей прост, как три ко-

1С® МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них

1С® ФИРМА «1С»

Copyright © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
Copyright © 2003 SkyRiver Studios. Все права защищены.

SKYRIVER STUDIOS

3
505
CORALOS
LEVEL 2
LEFT SWING

пейки. Есть они — враги, есть мы — маленький космический корабль, вооруженный ракетами, есть цель — взорвать к чертовой бабушке все, что движется. От прочих забав такого рода Atomaders отличается симпатичной графикой, приятной музыкой и разнообразием доступного вооружения.

Light Speed

CD+DVD Красивая головоломка, задача которой — с помощью хитрых манипуляций пустить лазерные лучи в нужном направлении, чтобы в итоге получилась красивая яркая картинка. Задачка не из легких: придется изрядно поломать голову над тем, как правильно проложить путь лазерным лучам. Графика игры минимальная, но разноцветные линии смотрятся чрезвычайно красиво. Особенно когда удается выстроить нужную последовательность.

Mage Bros

CD+DVD Забавная игра, в которой нам предстоит взять под свой контроль мага и отправится вместе с ним в полное опасностей странствие по незнакомым мирам. Разумеется, на нашем пути будет множество врагов, которых надо безжалостно истреблять с помощью волшебной палочки. Геймплей Mage Bros прост и увлекателен. Графика обычная, но очень яркая, что наверняка понравится детям.

Pac Shooter

CD+DVD Славная игрушка, в которой можно поуправлять знаменитым Пакманом. Как всегда, катаемся по уровням и собираем белые точки. От череды других Пакманов этот отличается тем, что у него есть пушка, поэтому он не прыгает через врагов, а расстреливает их. Графически игра выглядит неплохо, однако наблюдается явный перебор синего цвета.

Poltrix

CD+DVD Симпатичный цветной тетрис с приятной графикой и просто божественной музыкой. Геймплей простой и знакомый всем: сверху спускаются разноцветные блоки, из которых надо составлять цветные линии. Если получится собрать линию как минимум из пяти цветов, то ряд исчезает. На первый взгляд, забава немудреная, зато жутко затягивает и способна съесть немало свободного времени.

Water in Fire 2

CD+DVD В этой игре нам предстоит рулить боевым катером, снося орды вражеских самолетиков и вертолетиков, которые упорно стремятся раздраконить наш катер, сбрасывая на него бомбы, ракеты и прочий хлам. Геймплей Water in Fire 2 удивительно увлекательный, а саундтрек — зажигательный.

Star Wraith

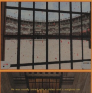
CD+DVD Очень неплохой космический симулятор. Пускай и аркадный, но все-таки! Геймплей весьма интересный. Мы — за штурвалом космического корабля и должны изничтожить всех врагов, которые посягают на нашу независимость. Игрушка отличается потрясающе красивой графикой и очень симпатичными для игры такого уровня спецэффектами.

ТРЕТЬЯ ТЕМА КОМПАКТА

Jedi Outcast: Coliseum

CD + DVD

Что общего у гладиаторов Древнего Рима с джедаями Джорджа Лукаса? Схватки с применением колюще-режущего оружия. Модификация Coliseum дает возможность отвлечься от борьбы с темной стороной Силы и сменить световой меч на железный — других гладиаторам, к сожалению, не выдают. Суть игры почти не изменилась. Нужно порубать всех противников. О дальнобойном оружии можно забыть. Основное удовольствие по-прежнему получаешь от яростных рукопашных схваток, которые у Raven получились особенно хорошо. Конечно же, не хватает полюбившихся за долгое время приемов Силы — впрочем, их призваны компенсировать реализованные в моде обучающие элементы. Coliseum — очень оригинальный мод для тех, кто устал от "далекой-далекой галактики" и захотел сменить обстановку.



He was usually armed with a trident and a weighted net

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

CD DVD Прошел месяц — и снова на CD и DVD вас ждут самые красивые обои, лучшие скины для Winamp и Windows Media Player, а также отличные темы для Windows XP и, разумеется, превосходные скринсейверы. В общем, полный набор для всех, кто жаждет разнообразить и украсить свой рабочий стол. В этот раз рекомендую обратить особое внимание на свежие игровые обои **Chaos Legion**, **Hitman: Contracts** и **Doom III**.

DEATHZONE

Подробные описания всего, что помещено в DeathZone, можно найти в журнале на страницах Deathmatch и, конечно же, в расширенном варианте — на компакт-диске.

Counter-Strike

CD DVD **1.** 13 новых карт.

CD DVD **2.** 6 скинов для террористов, контртеррористов и заложников.

CD DVD **3.** Огромная подборка новых скинов оружия, в которую вошли 58 новых моделей.

Call of Duty

CD DVD **1.** Десяток карт.

CD DVD **2.** Четыре модификации.

Return To Castle Wolfenstein

CD DVD **1.** Десять карт и модификация **Wild West**.

Soldier of Fortune II

CD DVD **1.** Десять карт и мультиплеерная модификация **International Crime Syndicate**.

Unreal Tournament 2003

DVD **1.** Сборник карт **CBP Map-Pack**, который старательно собрал лично Клиффи Би.

CD DVD **2.** Шесть карт для мультиплеерных ристалищ.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.
DVD — то, что находится только на DVD.
CD DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

Рыцари и Купцы

Рыцари и Купцы
ИГРУШКИ
1С
snowball.ru

Все гениальное просто. Позвольте представить: мы выпускаем самую гениальную стратегию 2004 года. Походовую. Без косого интерфейса, без скучных проходных миссий, без загруженной предыстории. С десятью способами выиграть и сотней – проиграть. Строишь замки, копаешь ловушки, ломаешь голову... Когда мы её тестировали, работа студии встала на три дня. В продаже с января. Отпускается без рецепта.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
искусство побеждать

KOCH MEDIA

HANS IM GLÜCK

оригинальная русская версия
Carcassonne

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

DVD 3. Модификация **Law Dogs**, которая кардинальным образом изменяет знакомый всем UT 2003.

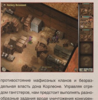
ДЕМОБЛОК

Видимо, разработчики игр впали в зимнюю спячку, так как достойных демо-версий и зрелищных роликов в этом месяце почти не было. Титанические усилия по поиску новых демок и свежих роликов, конечно, принесли результаты, но все равно их набралось не очень много. Будем надеяться, следующий месяц окажется более урожайным. Опять-таки, напоминаем, что окончательный объем дисков становится известен после отправки номера в типографию, поэтому вполне вероятно появление новых демок и роликов, не прописанных в "CD-мании".

ДЕМО-ВЕРСИИ

Chicago 1930

DVD Демо-версия весьма неплохой игрушки, которая в настоящее время вовсю готовится в лаборатории **Spellbound**. Геймплей новой игры очень напоминает предыдущие разработки студии — **Desparados** и **Robin Hood**. Только теперь разработчики решили перенести нас в Чикаго тридцатых годов — бутлегерские войны, противостояние мафиозных кланов и безраздельная власть дона Корлеоне. Управляя отрядом гангстеров, нам предстоит выполнять разнообразные задания вроде уничтожения конкурентов, ограбления банков и так далее. Впрочем, поборники законности разочарованными не останутся — в Chicago 1930 можно играть не только за бандитов, но и за полицейских, расследовать преступления и сажать за решетку наглых мафиози. Геймплей Chicago 1930 интересный и способен увлечь на долгие часы.



Drake of the 99 Dragons

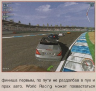
DVD Демо-версия игры **Drake of the 99 Dragons**, выход которой намечен на середину этого года. Чертовски увлекательный геймплей и весьма симпатичная графика ждут нас в этой игре. К сожалению, в демо-версии представлен всего один, сравнительно небольшой уровень, но этого вполне достаточно, чтобы оценить игру и с нетерпением ждать релиза.

Sonic Adventure DX

CD+DVD Демка игры, в главной роли которой выступает знаменитый синий ежик — Соник. В демо-версии вас ждут два уровня и просто-таки взрывной геймплей. Конечно, графически игрушка смотрится не слишком впечатляющие, но зато геймплей способен затянуть всерьез и надолго. Запускайте демку — и убедитесь в этом лично.

World Racing

CD+DVD Демо-версия очень даже недурственного автосимулятора под названием World Racing. Геймплей, в общем-то, прост и понятен. Берем под свой контроль автомобиль и отправляемся на трассу. Цель очевидна: добраться до финиша первым, по пути не раздолбав в пух и прах авто. World Racing может похвастаться весьма неплохой графикой, достоверной физикой поведения машин, а также затейливой системой повреждений.



РОЛИКИ

Периметр

CD+DVD Видео во всей красе демонстрирует геймплей 3D RTS "Периметр", которая в данный момент вовсю разрабатывается студией K-D Lab и уже совсем скоро появится в продаже.

Alpha Black Zero

DVD Симпатичный ролик, демонстрирующий красоты местного движка и увлекательность геймплея, который, в общем, стандартен для экшена. Бегаем по весьма обширным уровням и отстреливаем супостатов, которые, в свою очередь, желают нашпиговать свинцом нас. Продолжительность ролика — две минуты, и этого вполне хватит, чтобы оценить качество будущей игры.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

DVD Ролик демонстрирует всю красоту мультиплеерных сражений в грядущей игре Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Продолжительность ролика — две минуты.

Star Wars Battlefront

DVD Не проходите мимо! Ибо сегодня настоящий праздник на улице ценителей "Звездных войн". В свет вышел отличный ролик, который во всей красе показывает геймплей Star Wars Battlefront. Кто не в курсе, что это за игра, — объясняю. Star Wars Battlefront — это мультиплеерный экшен, сделанный в лучших традициях таких игр, как **Battlefield 1942** и **Counter-Strike**. Только вместо танков и вертолетов — роботы и космические истребители, а вместо террористов и контртеррористов — имперские штурмовики и отважные повстанцы. Надо отметить, что, судя по ролику, помимо отменного геймплея в Star Wars Battlefront будет и весьма недурственная графика, и отличные спецэффекты. Продолжительность ролика — 1,5 минуты.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.
DVD — то, что находится только на DVD.
CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

Патчи

Как всегда, спешим предложить вам самые необходимые любому геймеру патчи, которые, словно добрый доктор, излечивают игры от разных глюков и багов. Этот месяц принес свежий патч для **"Ил-2 Штурмовик"**, который меняет и добавляет столько всего, что голова кругом. Не пропустите также патч для **Warcraft III** за номером 1.4b. Патч предназначен для русской версии игры. Разумеется, вас ждут и другие патчи.

CD+DVD ***Дальнобойщики-2. Издание второе, дополненное***

Версия: **8.1** ■ Рейтинг: **3/5**

CD+DVD ***Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения***

Версия: **1.22** ■ Рейтинг: **5/5**

CD+DVD ***Князь 2. Продолжение легенды***

Версия: **1** ■ Рейтинг: **4/5**

CD+DVD ***Магия войны: Тень повелителя***

Версия: **1.1** ■ Рейтинг: **5/5**

DVD ***Хром***

Версия: **1.1.3.0** ■ Рейтинг: **5/5**

CD+DVD ***Alien Shooter***

Версия: **1** ■ Рейтинг: **3/5**

CD+DVD ***Exit***

Версия: **1** ■ Рейтинг: **4/5**

DVD ***FireStarter***

Версия: **1.20** ■ Рейтинг: **3/5**

DVD ***Lock On: Современная боевая авиация***

Версия: **1.01** ■ Рейтинг: **5/5**

CD+DVD ***Warcraft III: Reign of Chaos***

Версия: **1.14b** ■ Рейтинг: **5/5**

CD+DVD ***Warcraft III: The Frozen Throne***

Версия: **1.14b** ■ Рейтинг: **5/5**

Трейнеры

CD+DVD Честная игра, говорите? А что это такое?

Command & Conquer: Generals — Zero Hour ☆ Crazy Taxi 3: High Roller ☆ Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre ☆ Dominions II: The Ascension Wars ☆ Dragon Jumper ☆ FBI Hostage Resque ☆ FireStarter ☆ Halloween ☆ IGI 2: Covert Strike ☆ Need For Speed: Underground ☆ Outbreak ☆ Pacus ☆ Phelios Bongo Boogie ☆ Phelios Swap ☆ Quest for Saddam ☆ Run ☆ Storm Angel ☆ Stronghold Warchest: Crusader ☆ The Lord of the Rings: The War of the Ring ☆ Tiger Woods PGA Tour 2004 ☆ TipTop Deluxe, TrackMania ☆ Two Thrones, Ultranium 2 ☆ Vietnam War: Ho Chi Minh Trail

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

ПРОВЕРКА РЕВОЛЮЦИОННОЙ БДИТЕЛЬНОСТИ
ЛЕНИН
ревалюціонный
Квѣстъ
VZ.lab
www.vzlab.ru
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Галерея

В нынешней галерее выставляется грандиозная коллекция космической живописи — высокохудожественные полотна из игры **X2 — The Threat**. Звезды, метеориты, туманности и прочие космические объекты высочайшего качества ждут вас. Те, кто астрономии предпочитает географию, могут взглянуть на скриншоты из ураганной "леталки" **The Secret Weapons Over Normandy**: дождевые облака, мрачные закаты, пунцовое море, стальные самолеты и прочие предметы воздыхания всех несостоявшихся авиаторов-романтиков. Если вас все больше тянет на фэнтези, то удовлетворить страсть помогут скриншоты из последней части культового вампирского экшена **Legacy of Kain: Defiance**. Плоть, расчлененка, магия и море крови — все вампирские архетипы есть в этой игре. Наконец, если вас не устраивает ни романтика, ни фантастика, ни даже фэнтези — милости просим просмотреть сцены шумной городской жизни глазами простого таксиста — главгероя веселой гоночной аркады **Crazy Taxi 3**. В нашей галерее каждый найдет то, что ему по вкусу!

Киберспорт

1. Демки и реплеи с **Cyber X Games** в номинациях **Quake III Arena**, **Counter-Strike** и **Warcraft III: The Frozen Throne**.

2. Записи игр Cup TDM 4v4 и Cup TDM 2v2 в номинации Quake III Arena.

3. Самые интересные реплеи января — Warcraft III: The Frozen Throne.

4. Лучшая модификация для профессиональных игроков — **Challenge ProMode** версии 1.20.

5. Демо-ролик первого турнира по Battlefield 1942.

Игра месяца

Не проходите мимо! На компактах или на DVD вы найдете исчерпывающую информацию о нашем игровом хит-параде **"Игра месяца"**. Вас ждут: подробное описание рубрики, полный список всех игр-участников, правила участия в голосовании и множество другой, не менее полезной информации.

Игрострой/Мастерская

Статья

"Игровые редакторы"

Редакторы для игр: **Haegemonia**, **Jedi Knight: Jedi Academy** и **UFO: Aftermath**.

Мозговой штурм

Скринтурс № 3. Март

Как обычно, на нашем CD и DVD в разделе **"Мозговой штурм"** вы сможете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего **"Скринтурса"** и без особого труда определить, из каких игр они происходят, дабы выиграть наши замечательные призы.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

Почта "Мании"

Традиционная подборка драматических, комических и иных произведений на игро-фантастические темы от титанов мыши и клавы, являющихся по совместительству нашими читателями.

Вне компьютера

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на CD и DVD.

ФАЙЛЫ

1. Спецподборка по российской ККИ "Берсерк", обзор которой вы можете прочесть в этом номере. Правила, обучающий ролик и легенда игрового мира, составленная при участии самого Ника Перумова!

2. D&D: "вопросы и ответы" по системе 3.5.

3. d20 system: сеттинг "Конан" и новое официальное приключение для d20 Modern.

4. AD&D Forgotten Realms: город Калимпорт, столица восточной монархии.

5. Sid Meier's Civilization: обновленная редакция правил для настольной версии знаменитой стратегической игры.

6. Lord of the Rings TMG: правила коллекционной игры с миниатюрами, обзор которой — далее на страницах журнала.

7. Набор деклистов, разъяснения правил от Д'Анджело.

8. Турнирные правила.

9. Официальный **FAQ**.

10. Спойлер Darksteel (обзор — в этом номере).

11. База карт Oracle плюс **полная** версия правил.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ДРАЙВЕРА

ATI CATALYST 4.1 версия 7.97

Канадская компания **ATI Technologies** выпустила новую версию драйверов **Catalyst v.4.1** для видеокарт семейства **Radeon**, **All-In-Wonder**, **IGP** и **IXP**. В состав универсальных драйверов вошли следующие компоненты:

Radeon display driver 7.97;
Multimedia Center 8.8;
HydraVision 3.25.0006;
HydraVision Basic Edition 3.25.9006;
Remote Wonder 2.1;
WDM version 3.11.

В драйвера Catalyst v.4.1 были добавлены две новые особенности: ATI Overdrive Enhancement и OpenGL Shading Language Enhancement.

ATI Overdrive Enhancement позволяет разгонять видеокарты под **Windows XP**, **Windows 2000**, **Windows 98/98SE** и **Millennium**. Но эта функция доступна только пользователям графических систем на базе **ATI Radeon 9800 XT** и **ATI Radeon 9600 XT**.

OpenGL Shading Language Enhancement — в новой версии драйверов была улучшена поддержка языка программирования высокого уровня OpenGL Shading Language (GLSL).

Были также исправлены ошибки работы в играх **Tony Hawk's Pro Skater 4**, **Line of Sight: Vietnam**, **Halo**, **Pro Race Driver**, **Ford Racing 2**, **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Nascar Racing 2003**, **Beach Head 2002**, **World Racing**, **Neverwinter Nights**, **IL2 Sturmovik: Forgotten Battles**, а также в **3DSMax**, **SolidWorks 2003** и **2004**.

ATI традиционно выпускает две версии CATALYST: первая подходит для Windows XP и Windows 2000, вторая — для Windows 98 и Windows ME. На компакт мы выкладываем ту версию, которая для Windows XP/2000, а на DVD — обе версии.

VIA Hyperion 4in1 4.51

Компания **VIA Technologies** обновила драйвера для системных плат. Данная версия драйверов VIA **Hyperion 4in1** ориентирована в первую очередь на системные платы, построенные на чипсетах следующих серий:

K7: KT400, KT400A, KT600;
K8: K8T800;
P4: P4X400, P4X400A, PT800, PT880.

VIA Hyperion 4in1 4.51 совместимы с ОС Microsoft **WinME**, **Win2K**, **WinXP**, **Win Server 2003**. Драйвера нужно устанавливать в **Безопасном режиме** (Safe Mode).

Intel Chipset Software Installation Utility 5.1.1.1002

Вышла новая версия утилиты **Intel Chipset Software Installation Utility**, которая обновляет **inf**-файлы для Microsoft **Windows 98 SE**, **Me**, **2000**, **XP**, **Server 2003**.

Сами inf-файлы несут информацию для операционной системы о том, как оптимально сконфигурировать параметры ОС под тот или иной чипсет. Благодаря этому возрастает производительность системы и удобство работы с ней.

Intel Chipset Software Installation Utility поддерживает следующие чипсеты от Intel:

810, 810E, 810E2, 815, 815E, 815EM, 815EP, 815P, 815G, 815EG, 820, 820E, 830M, 830MG, 830MP, 840, 845, 845E, 845G, 845GE, 845GL, 845GV, 845MZ, 845PE, 848P, 850, 850E, 860, E7205, E7210, E7500, E7501, E7505, 852GM, 852GME, 852GMV, 852PM, 855GM, 855GME, 855PM, 865G, 865PE, 865P, 865GV, 875P.

NVIDIA WDM Driver 2.20

Вышла новая версия WDM драйвера от **NVidia — WDM 2.20**.

Если вы используете видеокарту на базе NVidia **Personal Cinema** с ТВ-тюнером, устанавливайте версию VIVO (Video-In & -Out) и TV.

Для карт с **VIVO** на базе GeForce используйте обычную VIVO-версию.

Creative NOMAD MuVo NX Firmware Update 1.20.07

Creative выпустила новую прошивку для плеера **NOMAD MuVo NX**. Она улучшает качество записи голоса и повышает скорость передачи данных.

Данный апдейт предназначен для устройств NOMAD MuVo NX с прошивками серии **1.20.xx**.

Обновления от Asus

Тайваньская компания **Asus** выпустила ряд обновлений; среди них новая версия панели управления **SoundMAX Audio control panel**, а также драйвер для **A7N8X-E Deluxe**, который повышает качество звучания встроенной звуковой системы.

Вышла новая прошивка BIOS для системной платы Asus **K8V Deluxe**. Перепрошивать BIOS рекомендуется только в случае реальной необходимости.

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

3DMark 2003

DVD Единогласно принятый на сегодняшний день benchmark-стандарт: четыре игровых теста с применением последней версии физического движка **Havoc**, отменный дизайн интерфейса и система публикации своих результатов в интернете **(Online Results Browser)**.

Codecreatures Benchmark Pro

DVD Созданная для демонстрации возможностей компании Codecult, эта benchmark-программа вполне может послужить в качестве дополнительной нагрузки к 3DMark 2003.

GI Excess

DVD Бесплатная benchmark-утилита с массой настроек и возможностью публикации результатов в интернете. Состоит из четырех категорий и двенадцати тестовых сцен.

ReGet Deluxe

DVD Культовый download-менеджер от компании ReGet Software. Последняя версия включает в себя сортировку закачек по типу (музыка, программы, видео), планировщик, полную автоматизацию работы, встроенный поиск mp3 (модуль WinMP3Locator) и многое другое.

Advanced WMA Workshop

CD+DVD Отменный аудиоконвертер с массой разнообразных функций. Умеет конвертировать аудиофайлы во все известные науке форматы, оцифровывать CD, а также щеголяет встроенной поддержкой **CDDB** и плейлистов для **Winamp**.

Abandoned Well

DVD Попавшая в список лучших shareware-игр 2003 года по версии сайта ***avault.com*** постапокалиптическая shareware-игра от российской компании Realore Studios.

ГВОЗДЬ НОМЕРА:

602PC Suite

CD+DVD Бесплатная альтернатива набившему оскомину **Microsoft Office**!

Включает в себя: **602Text** (аналог **Word**), **602Tab** (аналог **Excel**), а также **602Photo** (просмотр и оптимизация фотографий) и **602Album** (генератор фотоальбомов).

СВЕЖАТИНА!

AliveColors

CD+DVD **AliveColors** на глазах изумленного пользователя улучшает внешний вид изображения посредством перемещения различных ползунков настроек. В результате неудачная по качеству, но хорошо задуманная с точки зрения композиции фотография может быть спасена!

Asterisk Key

CD+DVD Программа легко и непринужденно считывает, что же скрывается за "звездочками", которые вы вбили в прошлый раз, и выдает в своем окне забытый пароль.

FreshDiagnose

CD+DVD Программа проводит тотальную диагностику системы: тестирует процессор, память, видео, CD и вообще все, что можно протестировать, строит гра-

Drake of the 99 Dragons
ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ
ИГРОМАНИЯ
CD DVD №1 В МИРЕ
№ 3 (78) 2004
www.igromania.ru
ТЕМЫ НОМЕРА
«СФЕРА» плюс 14 дней бесплатной игры
MAX PAYNE 2: HELLSING
JEDI OUTCAST: COLISEUM
VICE CITY: ALL OPENED UP
FALLOUT 2: FRENDLY KLINT
HALF-LIFE: BRAVEBRAIN
JEDI ACADEMY: LADDER MELEE
MAX PAYNE 2: RICO MOD
C&C: GENERALS: ULTIMATE BALANCE
WARCRAFT III: STARCRAFT
И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО
ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ • ТРЕЙНЕРЫ • ДРАЙВЕРА И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА • МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

фики и предлагает сравнить полученные результаты с другими процессорами (в случае, если вы тестируете именно "камень").

MediaMonkey

Очень удобный организатор аудиофайлов для ленивых. После установки **MediaMonkey** самолично обшаривает ваш жесткий диск на предмет всех поддерживаемых форматов (mp3, ogg, wav) и сортирует найденные файлы по следующим критериям: год, жанр, альбом, музыкант, алфавит и месторасположение (если ваш винчестер разбит на логические диски).

TimeLeft

Очень маленький и удобный продукт. Являет собой часы со встроенным напоминателем, которые демонстрируют сразу два циферблата. Один показывает текущее время, а другой — сколько осталось до ближайшего напоминания (при наведении на последний мышкой выдает более подробную статистику, вплоть до месяцев, недель, дней, минут и секунд).

Starter

Программа отслеживает приложения и сервисы, которые загружаются вместе с **Windows XP** (далеко не все они прописаны в папке startup), в результате чего позволяет отлавливать некоторые разновидности троянов и просто запрещать загрузку особенно назойливых утилит.

iNetAdviser

Используя в качестве программного ядра Internet Explorer, авторы сотворили маленькое чудо. Отключение графики нажатием одной клавиши, удобная организация и работа с букмарками, удобный и актуальный интерфейс. Подсветка ссылок, блокировка рекламы, система окон-закладок (аналогичный прием вы могли наблюдать в **Opera**) и столько всего, что в рамках одного абзаца и не перечислишь.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус Касперского

Свежий ключ для лучшего на сегодняшний день антивируса, сочетающего в себе высокую надежность, удобство использования и полнейшую, постоянно обновляемую базу вирусов.

CheMax 3.5 и CheMax Rus 2.2

Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромнейшее количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 3.5 входит более 4604 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 2.2, в которой переведено 4464 позиции.

Magic Trainer Creator

Утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики **"КОДекс"**.

DirectX 9.0

Набор утилит, обеспечивающих быстродействие компьютера при выводе графики, звука, получения данных от устройств ввода и т.д. Изначально создавался для компьютерных игр, но позднее стал необходим и для мультимедийных продуктов, таких, например, как программная оболочка нашего компакт-диска. Если у вас еще нет DirectX, установите обязательно — без него вы не сможете полноценно просмот-

Secret Weapons Over Normandy

ИГРОВАЯ ЗОНА

Темы компакта

- "СФЕРА" ПЛЮС 14 ДНЕЙ БЕСПЛАТНОЙ ИГРЫ
- MAX PAYNE 2: HELLSING MOD
- JEDI OUTCAST: COLISEUM

Лучшее для игр:

- № 1. Противостояние IV (Sudden Strike 2)
- № 2. Противостояние: Азия в огне
- № 3. Age of Empires II: The Conquerors
- № 4. Age of Mythology
- № 5. Call of Duty
- № 6. Command & Conquer: Generals
- № 7. F1 Challenge 99-02
- № 8. Fallout 2
- № 9. Freelancer
- № 10 Grand Theft Auto: Vice City
- № 11. Half-Life
- № 12. Jedi Knight: Jedi Academy
- № 13. Max Payne
- № 14. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- № 15. Microsoft Flight Simulator 2004
- № 16. NASCAR Racing 2003 Season
- № 17. Need For Speed: Underground
- № 18. Neverwinter Nights: Hordes of Underdark
- № 19. Operation Flashpoint
- № 20. Racer Free Car Simulation
- № 21. Serious Sam: The Second Encounter
- № 22. The Elder Scrolls III: Morrowind
- № 23. The Sims
- № 24. UFO: Aftermath
- № 25. Warcraft III

Бонусы "Игровой зоны"

- "ХРОМ": Новая миссия
- HALO: Модификация
- Dungeon Siege: Набор уровней

Работы читателей

- Остров для Morrowind, два скина и кампания для Ил-2 Штурмовик, модель AWP для Counter-Strike, машина для игры "Мафия", модуль для Neverwinter Nights, миссия для Operation Flashpoint, четыре модификации, а также набор скинов главного героя для Vice City, программа KvdUr, программа Screenturs & Test, флэш-игра ShockZone, программа Coder, обои для рабочего стола, набор курсоров для мышки

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- 1. Alien Shooter
- 2. The Black Mirror
- 3. Call of Duty
- 4. Civilization III: Conquests
- 5. Commandos 3: Destination Berlin
- 6. Empires: Dawn of the Modern World
- 7. FireStarter
- 8. Gorky Zero: Beyond Honor
- 9. Max Payne 2
- 10. Nancy Drew: Danger on Deception Island
- 11. Contract J.A.C.K.
- 12. Patrician III: Расцвет Ганзы
- 13. Robin Hood: Defender of the Crown
- 14. Silent Hill 3
- 15. Tortuga: Pirate Hunter
- 16. Worms 3D

ДЕМОБЛОК

Демо-версии

- Chicago 1930
- Drake of the 99 Dragons
- Sonic Adventure DX
- World Racing

Ролики

- Периметр
- Alpha Black Zero
- Richard Burns Rally
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Star Wars Battlefront

ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

Патчи

- Дальнобойщики-2. Издание второе, дополненное
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
- Князь 2. Продолжение легенды
- Магия войны: Тень повелителя
- Хром
- Alien Shooter
- Exit
- FireStarter
- Lock On: Современная боевая авиация
- Warcraft III: Reign of Chaos
- Warcraft III: The Frozen Throne

Трейнеры

- Command & Conquer: Generals — Zero Hour, Crazy Taxi 3, Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre, Dominions II: The Ascension Wars, Dragon Jumper, FBI Hostage Resque, FireStarter, Halloween, IGI 2: Covert Strike, Need For Speed: Underground, Outbreak, Pacus, Phelios Bongo Boogie, Phelios Swap, Quest for Saddam, Run, Storm Angel, Stronghold Warchest: Crusader, The Lord of the Rings: The War of the Ring, Tiger Woods PGA Tour 2004, TipTop Deluxe, TrackMania, Two Thrones, Ultranium 2, Vietnam War: Ho Chi Minh Trail

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

- Галерея
- Даты выхода отечественных локализаций

Киберспорт

- Демки и реплеи с Cyber X Games, записи игр Cup TDM 4x4 и Cup TDM 2x2, самые интересные реплеи января — Warcraft III: The Frozen Throne, модификация Challenge ProMode 1.20
- Клубы России
- Анонсы чемпионатов

Драйвера

ATI CATALYST 4.1, VIA Hyperion 4in1 4.51, Intel Chipset Software Installation Utility 5.1.1.1002, *NVIDIA WDM Driver 2.20*, Creative NOMAD MuVo NX Firmware Update 1.20.07, обновления от Asus

Игрострой/Мастерская

К статье "Игровые редакторы": редактор Haegemonia, редактор Jedi Knight: Jedi Academy, редактор UFO: Aftermath

Мозговой штурм

- Скринтурс № 3. Март

Вне компьютера

- **1.** Спецподборка по российской ККИ "Берсерк".
- **2. d20 system**: сеттинг "Конан" и новое официальное приключение для d20 Modern.
- **3. AD&D Forgotten Realms**: город Калимпорт, столица восточной монархии.
- **4. Sid Meier's Civilization**: обновленная редакция правил.
- **5. Lord of the Rings TMG**: правила коллекционной игры с миниатюрами.
- **6.** Набор деклистов, разъяснения правил от Д'Анджело.
- **7.** Турнирные правила.
- **8.** Официальный **FAQ**.
- **9.** Спойлер Darksteel (обзор — в этом номере).
- **10.** База карт Oracle плюс полная версия правил.

РАЗДЕЛЫ DVD

Темы DVD

- Operation Flashpoint: Retaliation
- F1 Challenge 99-02: ETCC 2003

Интересности

# Ролик Vice Tribute, набор для создания фан-сайта Beyond Divinity, набор для создания фан-сайта Breed

(C) ИГРОМАНИЯ

реть наш компакт.

GlobalMania

CD+DVD Очередное ежемесячное обновление для глобальной базы данных по игроманским компактам **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать, что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

QuickTime 6.1

CD+DVD Плеер **QuickTime** версии **6.1**, который пригодится для просмотра многих игровых роликов в формате **mov** с наших компактов.

DivX 5.1.1 и WinRAR 3.30rus

CD+DVD Как обычно, на компакт выкладывается видеокодек **DivX 5.1.1**, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих видеороликов и фильмов), и, конечно же, наш любимый архиватор **WinRAR** версии **3.30**, при помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.

Winamp 5.0.1

CD+DVD Последняя версия Winamp — 5.0.1. Отменный интерфейс, встроенный CD-rip и всячески улучшенная media-library, которая отныне запросто может служить отличным органайзером ваших mp3-файлов.

Microsoft .NET

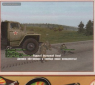
CD+DVD Новомодный комплекс сетевых сервисов и приложений, активно продвигаемый небезызвестной **Microsoft**. Есть все основания полагать, что в ближайшее время **.NET** станет для интернета тем же, чем сейчас является DirectX для игровой индустрии, — общепризнанным стандартом. Уже сейчас многие сетевые программы и даже некоторые функции сайтов отказываются работать без этого комплекса.

РАЗДЕЛЫ НА DVD

ПЕРВАЯ ТЕМА DVD

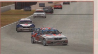
Operation Flashpoint: Retaliation

DVD Давненько народные умельцы не радовали любителей Operation Flashpoint по-настоящему мощными работами. Одиночные миссии и небольшие кампании выходят регулярно, но вот чего-то серьезного геймеры не видели уже давно. Но, как говорится, ничто не вечно, и на нашей улице наступил праздник в виде глобальной кампании **Retaliation**. Ликуйте, ветераны, вынимайте из шкафов запылившийся "Калашников" и влезайте в бронежилет, ибо Retaliation — это воистину глобальная работа, сравнимая по качеству только с официальным аддоном Resistance. Судите сами: десяток огромных захватывающих миссий, тщательно проработанный сюжет, который излагается посредством множественных заставок, причем — внимание! — полностью озвученных! По качеству озвучки и режиссуры кампания ничем не уступает официальным аддонам. Да и в целом уровень исполнения **Retaliation** очень высокий. Недаром работа над кампанией длилась целых три года. Самое интересное состоит в том, что это лишь первый эпизод. А всего разработчики планируют выпустить три части. Как только произойдет это знаменательное событие, мы выложим новые части кампании. А пока запускайте диск и с головой окунайтесь в эту увлекательную историю.

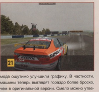


ВТОРАЯ ТЕМА DVD

F1 Challenge 99-02: ETCC 2003



DVD Отменная модификация, которая изменяет игру до неузнаваемости, превращая знакомую всем "Формулу-1" в самый настоящий NASCAR. Новые модели машин, новые трассы, а также новые звуки и музыка ждут вас после установки этой модификации. Кроме того, авторы мода ощутимо улучшили графику. В частности, машины теперь выглядят гораздо более броско, чем в оригинальной версии. Смело можно утверждать, что эта модификация — одна из самых мощных работ для F1 Challenge 99-02. Если вам уже порядком надоели гонки "Формулы-1", то мод ETCC 2003 избавит вас от скуки, и вы получите практически новую игру.



ИНТЕРЕСНОСТИ

DVD **1.** Ролик **Vice Tribute**, в котором на протяжении четырех минут демонстрируются головокружительные трюки, которые можно выделывать в **GTA: Vice City**. Ролик сделан очень профессионально и оставляет исключительно положительное впечатление.

DVD **2.** Набор для создания сайта по мотивам игры **Beyond Divinity**. В набор входит все, что нужно для качественного фанатского сайта.

DVD **3.** Еще один набор для создания фан-сайта, на этот раз по мотивам игры **Breed**. В набор входят обои для рабочего стола, интервью с разработчиками игры, их фотографии, а также несколько концепт-артов.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

CD+DVD **1.** Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator** и инструкция по **установке файлов в "DeathZone"**.

CD+DVD **2.** Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

CD+DVD **3.** Информация **о работавших над CD и DVD, о музыке и о ролике на CD и DVD**. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

CD+DVD **4.** Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются их возможности и способы их реализации.

CD+DVD **5.** Блок игроманских статей по MTG.

То, что есть только на этих компактах

CD+DVD **1.** Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.

CD+DVD **2.** Статья Иннокентия и Константина Горбуновых о российской коллекционной карточной игре "Берсерк" и статья Антона Курина, посвященная новейшему сету MTG — Darksteel.

РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

CD+DVD В директории **\DRAFT** на первом CD и на DVD в формате **rtf** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на CD и DVD. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компактах и на DVD находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, — это некоторые материалы **"ИнфоБлока"**.

CD+DVD Подробности о том, как работать с CD и DVD напрямую, читайте в файле **CD№2:\DRAFT\readme!.rtf** или **DVD:\DRAFT\readme!.rtf**. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD: Степан Чечулин

Программирование CD и DVD: Денис Валеев

Дизайн оболочки CD и DVD: Илья "J.B." Галиев

Над рубрикой "Игровая зона" работали: Борис Васильев, Артем Волик, Антон Таран, Андрей Калинин, Степан Чечулин

Разбор вашего творчества: Артем Волик

"Демо-версии", "Ролики" и "Патчи": Степан Чечулин

"Трейнеры": Армен Есаулов

"Софтверный набор": Олег Ставицкий

"Драйвера": Николай Арсеньев

Над рубрикой "По журналу" работали: Алексей Кравчун, Матвей Кумби, Николай Пегасов

В подготовке CD и DVD принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой

E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU

SECURITY FILE # 03/01/0[illegible](78)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

НАСЛЕДИЕ МИСТЕРА ШАРПА

ЧУДЕСНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ "КОРСАРОВ II"

Автор материала: Комрад

В конце января в Москве начинаются такие холода, что республика Якутия-Саха кажется натуральным Майями. Мы медленно плетемся от станции метро "Савеловская", по колени увязая в сугробах и сдувая пышные хлопья снега со схемы проезда до офиса **"Акеллы"**. Принтерная краска расплывается на бумаге, а с наших носов свисают здоровенные сосульки. Прячась от вьюги, мы заходим за угол и прислоняемся к кирпичному гаражу с аршинной надписью "ЛДПР". Я закуриваю размокшую сигарету, а Раффа, поборник здорового образа жизни, отхлебывает из фляги "Активию" от "Данон". Проходит пять минут.

Комрад: *Знаешь, голливудские фильмы о пиратах — сплошное вранье.*

Раффа: *Почему?*

Комрад: *Тамошние пираты все чистенькие, стриженые и белозубые. Они ходят в белых рубашках, поднимают на мачтах "Веселого Роджера", ищут сокровища в сундуках, пьют ром и поют лихие песни. А у главного пиратского вожака на плече всегда сидит говорящий попугай.*

Раффа: *И что в этом плохого?*

Комрад: *А то, что на самом деле пираты не мылись месяцами, обрезали волосы ножами, а от тухлой воды и солонины у них к концу дрейфа напрочь сгнивали зубы. "Веселый Роджер" был простой черной или даже зеленой тряпкой, спиртное на борту строжайше запрещалось, а в подробных хрониках Порт-Рояля нет ни одной записи о найденном сундуке с золотом... Да и какой, к черту, попугай на плече? Он ведь обгадит капитанский камзол.*

Раффа: *Ты, похоже, не любишь голливудские фильмы о пиратах.*

Комрад: *Я их обожаю.*

Раффа: *То есть?..*

Комрад: *В них есть романтика. А это куда интереснее, чем оскверненные камзолы...*

Усиливается вьюга. Пронзительный свист ветра заглушает наши голоса.

"Корсары II" держат почетное звание единственного в мире генератора обоев для рабочего стола с элементами RPG и экшена.

ПТИЦА ФЕНИКС

Внутри офиса "Акеллы" тепло и, кажется, пахнет морем. Едва мы успеваем сойти на берег, как нас с грогом и солониной уже встречают **Александр Щербаков** и **Нэш** (просто Нэш) — главные акелльские братья-пиарщики. Раффа, дитя ка-

МОРСКИЕ ВОЛКИ

РЕНАТ НЕЗАМЕТДИНОВ

Руководитель проекта и продюсер "Корсаров II", в команде с февраля 1998 года.

Ник: Irzorg

Роль в проекте: Дизайн и руководство

Факт: Первый месяц в "Акелле" проработал бесплатно.

АРТЕМ РОМАНКО

Сценарист и скриптор, в команде с апреля 2000 года.

Ник: Gray Angel

Роль в проекте: Работает над сценарной и скриптовой частью "Корсаров II"

Факт: Дома у Артема живут пять кошек, крыса и рыбки.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

PR-менеджер, в команде с ноября 2003 года.

Ник: Ragestar

Роль в проекте: Треплет всем нервы

Факт: Пять с лишним лет был активным игровым журналистом. Теперь из активных переместился в пассивные.

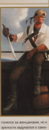
Чтобы взять судно на абордаж, для начала не помешает обработать его паруса книппелями.

Мисс Шарп в процессе операции по зачистке трюма от разъяренной матросни.

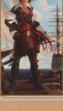
менных джунглей, почуяв запах высокооктанового бензина и жженой резины, моментально убегает глядеть на **Axle Rage**, а я, отдавшись воле провидения, ложусь в дрейф по офису и опускаю якоря только в комнате **Рената Незаметдинова**, главдизайнера "Пиратов Карибского моря". Ренат включает компьютер, делает пару движений мышью, и на экране появляется до боли знакомый логотип **"Корсаров II"**. Слухи, которые уже долгое время будоражили жителей Сети, подтверждаются. ОНИ действительно существуют.

ДЕТИ ЛЕЙТЕНАНТА ШАРПА

Рабочее название проекта звучит как **"Корсары II: Дети капитана Шарпа"**, что, понятно, вызывает определенные вопросы. Кто эти дети? Откуда они? И как вообще попали на архипелаг? После длительных расспросов мы выяснили некоторые подробности.



Итак, всего детей у капитана Шарпа оказалось двое: родная дочь Беатрис Шарп и приемный сын — Блэйз Девлин. Первая добрую половину жизни провела в морских странствиях, за свою короткую, но головокружительную карьеру успела стать капитаном судна, сколотить команду и только недавно прибыла на архипелаг в поисках славы и золота. Второй — гуляка и мот, всю свою юность беспробудно пил и гонялся за женщинами, но к зрелости задумался о самореализации и подался в вольные пираты (правда, от этого не перестал любить женщин и ром).



В чем состоят конкретные различия (кроме, естественно, пола) между этими игровыми персонажами — пока до конца не выяснено, но разработчики в один голос утверждают, что, хотя подходы к решению проблем у обоих отпрысков совершенно противоположные, их характеры сходятся в одном — хронической тяге к приключениям, унаследованной от беспокойного папаши...

Как вы помните, свой долгий и славный путь к геймерскому сердцу "Корсары II" прервали холодной весной 2003 года, ровно в тот момент, когда проектом о "море и пиратах" заинтересовались крупные шишки из **Disney Interactive**, которым позарез была необходима тематическая игра по мотивам их последнего киноблокбастера. Однако история возрождения проекта из сизого диснеевского пепла, как ни удивительно, довольно банальна и лишена всех положенных по жанру детективных интриг. После выхода в свет "Пиратов Карибского моря" сценарист проекта **Артем Романко** занимался долгим и тщательным изучением всех отзывов от игроков. Он модерировал официальный форум, ежедневно перебирал пачки писем и пришел к неутешительному выводу. Народ упорно хотел прямого продолжения тех самых культовых "Корсаров", а не каких-то (да, конъюнктурных, да коммерчески успешных) "Пиратов Карибского моря"... Артем поделился своими наблюдениями с Ренатом, идея неожиданно закрутилась, а спустя какое-то время получила добро от вышестоящих инстанций.

Выдав на-гора "Пиратов Карибского моря" и тем самым лишив всех фанатов "Корсаров" законного сиквела, сейчас разработчики нацелены выпустить "Корсаров II" исключительно на отечественном рынке. Поступок, как пишут по схожему поводу в мудрой книжке "Бусидо", достойный похвалы.

НОВЫЕ ПЕСНИ О СТАРОМ

Команда разработчиков "Пиратов..." приступила к возрождению вторых "Корсаров" с таким тщанием, с каким отважный мастер реставрирует шедевр какого-нибудь особо редкого зодчества. За многие месяцы работы к каркасу игры были прикручены все недостающие части, и если вы не помните все былые рассказы о "Корсарах II", то сейчас самое время освежить память.

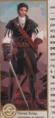
Итак, что у нас есть на сегодняшний день? Во-первых, место действия снова перенеслось на условный "Карибский архипелаг", в котором когда-то разбойничал капитан Шарп. В оном архипелаге располагается шестнадцать островов (и это против жалких шести в "Пиратах..."!) со знакомыми названиями: Хайрок, Шарк Айленд, Тендэйлз и так далее. Во-вторых, в игре появился долгожданный выбор между двумя главперсонажами: мужского и, соответственно, женского пола. Наконец, в-третьих (и в-главных), сюжет в "Корсарах II" — не более чем условность. Отныне никто не станет натравливать на вас ударные бригады пиратов-зомби, силком загонять под британские знамена и выбрасывать коварным скриптом на необитаемые острова. Вся соль игры — не в закрученном сюжете, а в удивительной свободе действий, которая будет у игрока. Хотите — поднимайте на мачте "Веселого Роджера" и пускайтесь в морской разбой, хотите — ударяйтесь в торговлю, контрабанду и спекуляцию, а хотите — покупайте государственный патент и получайте офицерское звание и титул "морского шерифа", грозы пиратов и защитника всех обиженных и угнетенных.

Если начать разобраться с деталями, то выясняется, что вторые "Корсары" очень удачно сочетают в себе "реализм" и "голливудщину". Да, с одной стороны, местные пираты — все как на подбор белозубые и голубоглазые блондины в накрахмаленных рубашках, а здешние островные барыги и спекулянты прячут сокровища в пудовых сундуках... Но с другой — "Корсары II", пожалуй, самый реалистичный на сегодняшний день симулятор суровой флибустьерской жизни.

Пожалуйте подробности: во-первых, отныне вы можете сражаться на стороне любой державы, которая претендует на господство в архипелаге. Ну а если вас не устраивает перспектива быть на побегушках у напыщенных губернаторов и ходить под английским, испанским, французским или голландским флагом, то можно и вовсе записаться в убежденные флинты и воевать против всех, подчиняясь лишь законам неписаного пиратского кодекса. Во-вторых, чтобы компенсировать острую сюжетную недостаточность, к игре был прикручен полноценный генератор квестов. Работает это чудо конверсии следующим образом: придя в таверну или к губернатору в поисках новых заданий, вы начинаете разговор с NPC и, в зависимости от текущей ситуации в архипелаге, из нескольких логических кубиков мини-сюжетов генератор на ходу создает полноценную миссию. Задания миссий могут варьироваться от "срочно доставить секретный пакет на другой остров" до "устранить определенного пирата" или "возглавить конвой каравана". В целом сложность (да и величина награды за успешное исполнение) всех миссий зависит непосредственно от опыта и пиратской репутации вашего главперсонажа.

Не стоит забывать и о дипломатии. События, которые происходят в мире "Корсаров II", куда бо-

"АРАБЕЛЛА" НА ГОРИЗОНТЕ!


Питер Блад, человек и пират

Бесспорно, на сегодняшний день **"Акелла"** — единственная компания в индустрии, которая выпускает "морские игры" класса "А". **"Корсары"**, **"Век парусников 2"**, **"Рыцари морей"**, **"Пираты Карибского моря"** — это все, что успело выйти на сегодняшний день. Сейчас в разработке находятся **"Корсары II"** и не единожды воспетый на этих страницах **"Морской охотник"**. Однако, как по секрету поведали нам сотрудники "Акеллы", в настоящее время в стенах калании кипит работа над как минимум еще одной "морской игрой" под кодовым именем **"Блад"**.

Как несложно понять из названия, проект представляет собой некий пиратско-романтический эпик по мотивам "Одиссеи капитана Блада" **Рафаэля Сабатини**. И хотя в игре будет немало морских сражений, разработчики обещают нам массу сухопутного экшена. Пират-интеллигент Питер Блад в исполнении мастеров из "Акеллы" превратился в завзятого рубаку, который, едва оказавшись на суше, немедленно обнажает клинок и стремительно рубит в капусту полчища недругов. Причем рубит именно что в капусту: боевая система "Блада" очень похожа на какой-нибудь ураганный слэшер вроде **Severance** или **SoulCalibur** (сотрудники "Акеллы" часто злоупотребляют этой PS2-игрой в рабочее время) со всеми полагающимися по жанру приемами, комбо и фаталити.

Что же до технической стороны проекта, то нам устроили персональный показ новой версии движка Storm. После его тщательного изучения мы можем смело констатировать: качество картинки "Блада" на голову превосходит те маринистические полотна, что мы видели в "Пиратах Карибского моря". Цифровое море уже практически неотличимо от моря настоящего, от кормы корабля расходятся пенные следы, а на волнах сверкают тысячи солнечных зайчиков. При удачных попаданиях пушечных ядер от кораблей отлетают куски обшивки и клочья парусины, в корпусах появляются рваные отверстия, а подхваченные взрывной волной морячки взлетают над палубами и с дикими воплями падают в море... Выглядит все это по меньшей мере потрясающе. Подробный рассказ о "Бладе" вы сможете прочитать в ближайших номерах **"Игромании"**.

Но даже это еще не все! Как выяснилось после длительных и настойчивых расспросов, кроме "Блада", в планах компании находится еще одна "морская игра". Вся информация, что известна о ней на сегодняшний день, спокойно укладывается в несколько фраз: "морские путешествия", "XIX век" и "экшен а-ля **Devil May Cry**" (кто знает — тот поймет). Нас завели в комнату с полной звукоизоляцией, взяли страшную клятву о молчании, показали несколько концепт-артов и рассказали *такое*, отчего мы еще долго пьяно бродили по офису "Акеллы" и, чтобы не потерять равновесия, придерживались за стены.

"Революция в жанре" — это еще очень слабо сказано; как только проект перерастет нынешнюю стадию сухого дизайн-документа, вы первыми узнаете о нем самые калорийные подробности.

Оставайтесь на нашей волне!

лее тесно связаны между собой, чем в тех же "Пиратах Карибского моря". Скажем, если вы вдруг зайдете в мирную хату, пороетесь в хозяйском сундуке и украдете фамильный подсвечник, то, едва вы выйдете на улицу, вас попытается арестовать стража. Если в этот момент достать шпагу и заколоть стражников, страна, которой они служат, моментально станет враждебной. Вот вам и занимательная геополитика: войну можно объявить из-за одного краденого подсвечника...

Что касается RPG-элементов, то со времен "Пиратов..." процесс генерации и дальнейшего набора уровней с прокачкой умений персонажа практически не изменился. Однако в "Корсарах II" куда большее внимание уделяется спутникам вашего главгероя. Параллельно с вашим альтер эго преданные головорезы растут в уровнях и совершенствуют свои навыки, чтобы затем в один прекрасный день стать... губернаторами завоеванных вами островов.

Тут в игре открывается глубокое второе дно, которое и не снилась "Пиратам Карибского моря". Захватив остров и назначив в нем своего губернатора, вы тем самым приобретаете надежный источник доходов. Количество золота, которое местные жители будут ежемесячно отсыпать в виде налогов, напрямую зависит от профессионализма вашего губернатора (он ведь, не будь дурак, усиленно прокачивал характеристики, пока был в команде!), а также от общего экономического состояния местных поселений.

Кроме всего прочего, "Корсары II" отчаянно хотят дружить с игроками. Например, в игре будет такая удобная штука, как регулируемый уровень сложности. Разработчики пытаются угодить всем: и хардкорным фанатам парусных боев, и просто любителям попалить из пушек по фальшбортам. Всего два щелчка в специальном меню могут превратить игру из простенькой "морской пострелушки" в полноценный симулятор... И это есть хорошо.

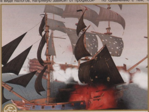
Кроме всего прочего, новые "Корсары" насыщены мелкими деталями. Морские сражения стали более масштабными, а сухопутные побоища — более динамичными; экономика отныне напрямую зависит от спроса/предложения на товары, а команда, помимо ежемесячного жалования, требует ежедневной кормежки, для чего в трюмах придется отводить специальные отсеки для запасов воды и провианта... И так далее, как говорится, и тому подобное.

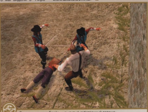
Что же до графики, то картинка "Корсаров II" не претерпела практически никаких изменений по сравнению с тем, что мы видели в "Пиратах...". Разработчики обещают добавить "пару красивостей", но о каких-то глобальных изменениях речи не идет. Возможно, это и к лучшему: на сегодняшний день движок STORM 2.0 остается лучшим (да что там греха таить — практически уникальным) "морским движком" в индустрии.

● ● ●

На свете есть такие игры, которые нужно ждать по одной простой и очевидной причине: у них нет аналогов. Абсолютно. Можно одновременно ждать **Half-Life 2** и **S.T.A.L.K.E.R.**, но нельзя ждать "Корсаров II" и кого-то еще. Банально, но у этой игры действительно нет конкурентов. Конечно, духовный отец индустрии — Сид Мейер — буквально месяц назад анонсировал очередной римейк своих нетленных **Pirates**... Но помилуйте, эти Pirates появятся еще черт знает когда, а "Корсары II" — уже этой весной. Осталось всего пара месяцев, амигос. Согласитесь — ничтожный срок для игры, которую ждали почти три года...

P.S. Когда материал практически отплывал в печать, разработчики официально анонсировали "Корсаров II" и открыли интернет-сайт проекта, который сейчас успешно проживает по адресу ***www.akella.com/k2***. ■

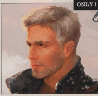

На борту пылает пожар — какой-то злодей снова курил в пороховом отсеке!


Со спины мистер Блейз — вылитый собственный папаша.

E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU

SECURITY FILE # 12/01/0(X75)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



БЕСПЕЧНЫЙ АНГЕЛ

БАЙКЕРСКИЙ БОЕВИК ОТ "АКЕЛЛЫ"

Автор материала: Раффа

Пока Комрад путем сложносочиненных пыток выуживал из руководителя **"Корсаров II"** эксклюзивную информацию относительно очередных похождений охотников за пиастрами, я, прячась за офисными перегородками, прокрался в закуток к разработчикам **Axle Rage** — потенциального консольного хита от **"Акеллы"**. Пробрался, посмотрел и, признаюсь, несколько опешил. Вместо привычного роскошного моря, абордажных дуэлей и показательных выступлений мастеров-фехтовальщиков мне продемонстрировали матерый микс из киберпанка, мотоциклов, бейсбольных бит и кожаных курток. В соседнем с разработчиками "Корсаров II" помещении "Акелла" готовит полномасштабный штурм крепости PlayStation 2, где в качестве основного стенобитного орудия выступает небезызвестный движок RenderWare (обязательно см. о нем в разделе "А вместо сердца — пламенный движок"!).

Axle Rage — это полная противоположность флибустьерско-корсарской романтике. Вместо морских брызг — запах жженой резины, вместо порохового дыма — черная гарь в лицо. Вместо громогласного "на абордаж!" — вытянутый средний палец и непечатные выражения в адрес глотающего пыль противника. Наконец, вместо изящного фехтования — бейсбольная бита в рыло и тройное комбо с выворачиванием конечностей и характерным хрустом суставов. Axle Rage — как стакан крепкого американского бурбона "Джек Дэниэлс": грубо, но эффектно сбивает с копыт в первые же пять минут.

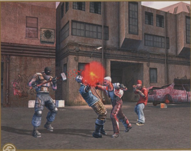
Разработчики подошли к созданию своего мотоциклетного хита крайне основательно. На столах у программистов лежат DVD и кассеты с последними голливудскими нетленками на байкерскую тему, а руководитель проекта **Андрей Белкин** расхаживает по офису, похлопывая по сапогам фирменным кожаным хлыстом — главным атрибутом настоящего двухколесного наездника. Закончив обход, он останавливается точно напротив вашего опешившего корреспондента и начинает показ.

АД НА КОЛЕСАХ

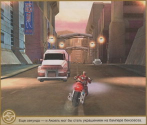
В свете острого дефицита игр соответствующей тематики на PC (вспомним ликвидированный не так давно **Full Throttle: Hell on Wheels**) новый проект "Акеллы" — настоящий праздник. Однако надо сказать, что сначала праздник состоится не на нашей улице. Порядок релизов уже определен: сначала PS2-версия, затем — PC. Андрей комментирует ситуацию, бесстрашно глядя в мои глаза, полные праведного гнева: "*Мы ни в коем случае не позиционируем Axle Rage как порт со второго PlayStation — работа над обеими версиями ведется параллельно. Дело в том, что основные проблемы, с которыми мы сталкиваемся во время разработки, связаны именно с архитектурой PS2. Они решаются в первую очередь. Зато PC-версия порадует терпеливых игроков высокими разрешениями, четкими текстурами и детальными тенями*".

С какой стороны подступиться к описанию игры — решительно непонятно. Несмотря на очевидный жанр (Axle Rage — довольно распространенная сегодня смесь адреналиновых гонок и грубого мордобоя), проект вызывает множественные ассоциации. Тут и наша вечная любовь **Road Rash**, и, конечно же, **GTA**, и даже, не поверите, **Deus Ex.** Все эти жанровые архетипы смешаны патентованными барменами "Акеллы" в специальном шейкере и вот-вот будут поданы к столу под названием Axle Rage... Поэтому попробуем начать с чего-нибудь простого. Например, с сюжета.

Итак, место действия — город Нейлсдейл. Характерный футуристический сити, где хай-тек-архитектура сочетается с ретро-трущобами, а на улицах вальяжно прогуливаются дилеры, киллеры и прочие достойные члены общества. Время действия — недалекое будущее. Интрига крутится вокруг некой биосубстанции под названием Миро. Это не наркотик, а так называемая "присадка", которая, попадая в организм человека, наделяет его различными суперспособностями. Как обычно, основная масса населения нашла данному изобретению гораздо более простое применение: как метко выразился Андрей, *"народ с Миро торчит"*. Разумеется, вещество начали активно продавать. Главный герой, Аксель, является обычным дилером, регулярно снабжающим страждущих необходимым количеством биосубстанции. Вернувшись с очередной сделки, он решает, что настало, пожалуй, время подняться по служебной лестнице и выяснить, кто производит Миро и откуда оно, вообще говоря, взялось. Именно в этот момент и начинается собственно игра. Андрей загадочно замолкает — больше о сюжете не известно ровным счетом ничего.



В местном "бойцовском клубе" не соблюдают джентльменских законов и при случае могут огреть кувалдочкой или монтировочкой.



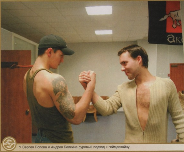
Еще секунда — и Аксель мог бы стать украшением на бампере бензовоза.

КРУТЯЩИЙ МОМЕНТ

Геймплей представляет собой равномерно дозируемые гонки на мотоциклах, мотоциклетный же бой (о котором более подробно — ниже) и рукопашные схватки. Все это — в условиях, если так можно выразиться, относительной свободы. Город, как и в случае с GTA, живет своей жизнью: снуют туда-сюда пешеходы, проносится транспорт, день сменяется ночью. Но в рамках конкретной миссии мы имеем одну-две альтернативы и единственно возможный исход. Axle Rage очень плотно привязана к собственному сюжету: сценаристы "Акеллы" возьмут вас за руку по окончании заставки и не отпустят ее вплоть до финальных титров. Вся игра — это последовательность выполняемых заданий, на которых нам предлагается сосредоточить все свое внимание. Не ждите от игры пьянящей вседозволенности **Vice City** — ее прелесть в другом.

Во-первых, вспомните, как вяло выглядели в GTA кулачные бои. Axle Rage делает на них серьезную ставку — схватки явно поставлены с любовью. Аксель, в отличие от Нео, совсем не знает кун-фу, зато он прекрасно осведомлен о преимуществах бейсбольной биты. Удар с разворота, удар в живот, комбинации из двух, трех, четырех и более ударов, удары ногой в челюсть и элегантное добивание лежачего ногами — здесь идет грубая игра. Более того, приготовьтесь к приятным сюрпризам: особо красивые комбо сопровождаются в игре эффектными ракурсами и... slo-mo (замедленная съемка)! Супостат подлетает в воздухе, и вдруг все замирает, а камера, в лучших традициях к/ф "Матрица", облетает сцену, выбирая наиболее кинематографичное положение, после чего время снова обретает свой обычный ход, и наш противник, получив бейсбольной битой в грудь, с грохотом приземляется на землю. Свет, занавес, мои аплодисменты — стоя. Глядя на творящееся на экране глумление над политкорректностью, я интересуюсь, какой рейтинг светит игре. Андрей, не моргнув глазом, заявляет: *"Разумеется, Axle Rage получит Mature (только от 17 лет), это было очевидно сразу, поэтому мы решили отработать этот рейтинг на все сто"*. В этот момент представительница конкурирующей банды получает ногой в татуированный череп и, перелетев через забор, остается там лежать. Видимо, навсегда.

Кроме того, Аксель умеет входить в так называемый Миро-mode, в котором вытворяет такое, что мы не рискнем печатать подобные вещи на этих страницах. При этом, в отличие от неестественно резких движений полигональных болванчиков из GTA, все персонажи Axle Rage двигаются, дерутся, падают и умирают с подкупающей достоверностью. *"Все движения сняты при помощи motion capture с профессиональных актеров. Мы все это*



У Сергея Попова и Андрея Белкина суровый подход к геймдизайну.

БАЙКЕРЫ В ГОРОДЕ ЗОМБИ

АНДРЕЙ БЕЛКИН

Продюсер, в команде с момента ее основания.
Ник: le visage
Роль в проекте: Старается не мешать команде делать игру
Факт: Коллекционирует плетки и хлысты.

ПЕТР ВИНИЧЕНКО

Ведущий программист, в команде с ноября 2001 года.
Ник: Peter Win
Роль в проекте: Руководит программерами
Факт: Когда-то занимался ракетно-космическими исследованиями. Любит StarCraft.

СЕРГЕЙ ПОПОВ

Художник-мультипликатор, в команде с июля 2003 года.
Ник: Клещ
Роль в проекте: Анимирует чуваков
Факт: У него три огромных татухи, он лысый и может копать.

БОРИС ВОСКОВ

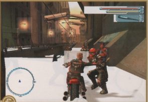
Главный дизайнер, в команде с апреля 2001 года.
Ник: Bob
Роль в проекте: Дизайн всего и вся
Факт: Человек без фактов, но очень хороший дизайнер. Даже Главный.

РОМАН АРСЕНИХИН

Программист, в команде с весны 2002 года.
Ник: Ramzai
Роль в проекте: Не знает, но говорит, что вроде важная
Факт: Из-за природный скрытности не разглашает о себе никаких фактов даже ближайшим родственникам. Хотя это тоже факт.

ИВАН КУЗНЕЦОВ

PR-менеджер, в команде с января 2002 года.
Ник: Nash
Роль в проекте: Думает над тем, что ждет всех в итоге
Интересный факт: Любит заниматься сексом на кладбище.



Ничто не мешает опробовать вам свежеприобретенную биту на случайных прохожих.

ездили снимать на "Мосфильм", — подтверждает мои догадки Андрей. Опомнившись, вопрошаю: *"А как же оружие? Будет ли наш любимый шотган?"* Андрей по-отечески успокаивает: *"Разумеется, все будет. Несмотря на то, что основной упор делается именно на мордобой, пострелять тоже удастся"*.

ФОРСАЖ

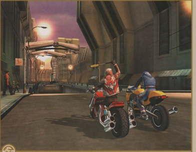
Пресытившись роскошными драками, переключаю свое внимание на вторую составляющую игры — гонки. Они смоделированы в Axle Rage с не меньшей любовью. В вашем распоряжении всевозможные модели мотоциклов — от спортивных каплевидных **Ducatti** до непременных американских "харлеев". С гонками по пересеченной местности, казалось бы, все понятно: кто лучше всех управляется с рулем, газом и тормозом — тот и победил. Но тут Axle Rage открывает очередное конкурентное преимущество — мотоциклетный бой. Помните, как неудобно было в Vice City одновременно нестись на мотоцикле и палить по преследуемой машине из "Узи"? Здесь все обстоит иначе: мы сможем зафиксироваться на цели, сделать, выражаясь симуляторным термином, lock target, после чего наш мотоцикл и агрегат потенциальной жертвы как бы оказываются на так называемой резиновой связке. Она приблизительно повторяет траекторию цели и значительно облегчает управление, позволяя сосредоточиться на методичном отбивании почек водителя. Вы можете сбить его, затормозить, слезть с мотоцикла и закончить дело отработанным комбо. Или добить супостата на ходу. Более того, это совсем не означает, что враги будут меланхолично наблюдать за тем, как вы разворачиваетесь для решающего удара. Они легко могут кинуть в вас каким-нибудь объектом (например, удачно подвернувшейся мусоркой) или сбить эффектным ударом в прыжке. Вариантов взаимодействия — море.

Разумеется, игра не обошлась без классических байкерских выкрутасов. Демонстративно напустить дыма из-под колес, после чего скрыться за горизонтом? Пожалуйста. Здесь же — пижонская езда на заднем и переднем колесах, всевозможные кручения, верчения и прочие мотоциклетные радости.

Более того, несмотря на ярко выраженную мотоциклетную направленность, Axle Rage порадует нас возможностью порулить и четырехколесным транспортом. В определенных миссиях, за неимением под рукой двухколесного друга, Аксель будет водить машину.

ХАРЛЕЙ ДЭВИДСОН И КОВБОЙ МАЛЬБОРО

Город начинен всевозможными бандами (среди прочих наше внимание привлекла фракция **Broken Hearts** — ее представители носят широченные солнечные очки, полицейские фуражки и прочую характерную атрибутику, чем вызывают стойкие ассоциации с клипом Джорджа Майкла "Outside"), которые относятся друг к другу без видимого уважения. Это позволяет вам, как и в GTA, продумывать свои действия. Скажем, испортив отношения с одной бандой, вы гарантированно заработаете снисходительность ее противников. И наоборот. Отсюда и некоторая нелинейность в определенных миссиях.



Один прицельный удар битой в темечко способен выбить из седла даже самого опытного байкера.

А ВМЕСТО СЕРДЦА — ПЛАМЕННЫЙ ДВИЖОК

Сердце Axle Rage — технология **RenderWare**, о которой имеет смысл поговорить подробно. Именно этот движок отвечает за красоты доброй половины современных игр. Среди счастливых покупателей — **Activision**, **Lionhead Studios**, **Infogrames**, **Interplay**, **Konami**, **Vivendi Universal** и сама **Sony**. Именно благодаря RenderWare вы восхищались масштабностью GTA 3 и GTA: Vice City. Среди прочих проектов, вылепленных на движке, значатся **Tony Hawk Pro Skater 3**, обласканный нами **Broken Sword: The Sleeping Dragon**, **Rayman: Evolution**, а также грядущие **The Movies!**. Не удивляйтесь, что эти игры выглядят совершенно по-разному, — RenderWare популярен благодаря своей гибкости и масштабируемости.

Ирония судьбы заключается в том, что на момент принятия "Акеллой" решения о лицензировании RenderWare о GTA 3 еще никто не слышал! Выбор был обусловлен исключительно богатыми возможностями технологии и сравнительно невысокой ценой.

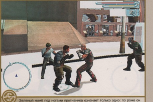
Однако вся физическая модель, ответственная за реалистичные падения, драки, столкновения и прочие ньютоновские вещи, была разработана и внедрена программистами "Акеллы". Более того, физика двухколесного мотоцикла полностью создана в недрах российской компании. Андрей Белкин (безумно блестя глазами): *"Когда мы купили RenderWare, готовой двухколесной физики вообще не существовало! Она появилась позже только в* ***Havoc 2*** (главный физический движок в игровой индустрии, на нем построен **Max Payne 2**. — Прим. "Игромании".). *Мы все сделали сами. У* ***Rockstar*** *ушло 11 месяцев на то, чтобы просто ввести в Vice City мотоциклы! Одиннадцать!"*

"Акелла" действительно выжала из RenderWare все соки. Мы своими глазами наблюдали обе версии (PS2 и PC). И там, и там Axle Rage выглядит бесподобно — легкий туман, интересная архитектура. На персональном компьютере к этому добавляются детальные тени, которыми в консольном варианте сможет похвастаться только сам Аксель. Плюс — кристально четкие текстуры.

RenderWare создан и активно продвигается компанией **Criterion Studios**, чье подразделение, **Criterion Games**, отличилось в 1997 году хорошим подводным симулятором **Sub Culture.** Сегодня Criterion сосредоточились на издательской деятельности (недавно из-под их крыла вышла неплохая альтернатива Tony Hawk Pro Skater, футуристическая аркада **AirBlade** для PS2) и постоянном совершенствовании своего орденоносного движка. Так, RenderWare Physics был недавно лицензирован Lionhead Studios для своей линейки игр. Сейчас идет активная интеграция физической составляющей в **Black & White 2** и **Movies!**.

Сайт ***www.renderware.com*** пестрит именитыми логотипами и хвалебными цитатами руководителей крупных компаний. Искренне надеемся в ближайшее время увидеть там практически родного волка на оранжевом фоне. Он этого заслуживает.

Солнцезащитные очки не спасут пижона от обличающего фингала.



Зеленый нимб под ногами противника означает только одно: по роже он получит в первую очередь.

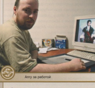
Фактически в процессе прохождения мы развиваем одновременно две сюжетные линии. Основная, как и было сказано выше, крутится вокруг Миро. Побочная связана с бандой, к которой принадлежит Аксель, — **No Dice**. Ее предстоит вывести на лидирующие позиции, а всех остальных заставить покорно склонить головы. Причем вторая сюжетная составляющая является необязательной. Закончив игру, вы гарантированно распутаете клубок интриг вокруг Миро. А вот что касается лидерских позиций — тут все зависит от вашего энтузиазма. По ходу пьесы Axle Rage будет периодически подкидывать вам различные побочные квесты, мини-игры и прочие развлечения. От того, как часто вы будете за них браться и насколько успешно выполнять, будет зависеть авторитет No Dice.

ПРОРЫВ

В мире существует две разновидности виски — скотч и бурбон. Первый готовится по многовековой рецептуре, выдерживается в специально обожженных бочках и является гордостью Шотландии. Бурбон же делают из... кукурузы. При этом именно им предпочитал заливать марихуану Деннис Хоппер в культовом байкерском фильме "Беспечный ездок", и именно бутылку бурбона выпивал на завтрак гениальный писатель Чарльз Буковски. Так вот, Axle Rage — это отменный игровой бурбон. Он не отсылает нас, подобно Vice City, к культурным пластам типа "Лица со шрамом" и не заигрывает с модными восьмидесятыми. От крепко сшит из "Безумного Макса", карпентеровского "Побега из Нью-Йорка" и гениального трэшевого боевика "Харлей Дэвидсон и Ковбой Мальборо". Над этим голливудским лоском "Акелла", убедившая скептически настроенную Sony в состоятельности проекта, трудится уже не первый год. В результате мы имеем потенциальный российский блокбастер, который рискует потеснить с трона сразу несколько любимых названий, осчастливить всех фанатов мотоциклетной романтики и одновременно прогреметь на двух платформах. Искренне желаем "Акелле" удачи. У них все получится. ■

ЕГО ЗОВУТ ANRY

Помимо отменных игр, "Акелла" всегда была известна отменными к ним иллюстрациями. Их скетчи и артворки регулярно появляются на обложках многих российских игровых журналов. "Игромания" в этом смысле не исключение — наш июньский номер за 2003 год был украшен тематической иллюстрацией к игре **Devastation**, которую предоставили наши хорошие друзья из "Акеллы".



Anry за работой

За всем этим великолепием стоит один человек, из-под цифрового пера которого выходят умопомрачительные по красоте и детальности работы. Его зовут **Anry**, и, несмотря на врожденную скромность, он согласился ответить на несколько вопросов для "Игромании".

"Игромания" ([И]): ***Как давно ты занимаешься иллюстраторством?***

Anry ([A]): Приблизительно с 1995 или 1996 года. Точно не помню, но эта дата совпала с переездом в столицу, где и началась серьезная работа. До этого я занимался в основном видео и рекламой, а собственно иллюстрирование было скорее увлечением, чем серьезным занятием. Этакое импровизированное хобби. Заказы были небольшие и разовые, а качество работы было пропорционально свободному времени. В настоящий момент иллюстрации занимают почти все мое рабочее время.

[И]: ***Среди наших читателей, скорее всего, сидят не только поклонники твоего таланта, но и потенциальные художники-иллюстраторы. Поделись, какие инструменты используются для создания твоих работ?***

[A]: В основном я работаю на компьютере и лишь иногда сканирую эскизы с бумаги, хотя делаю это все реже. Основные программы для работы — это **Corel Painter** и **Adobe Photoshop**. Инструменты становятся более простыми с позиции пользователя и более изощренными с точки зрения функций, так что желание вернуться к краскам понемногу уступает неумолимому прогрессу. Ничто не стоит на месте. Конечно, я работаю на планшете компании WACOM.

[И]: ***С кем довелось посотрудничать, кроме "Акеллы"?***

[A]: Я работал со всеми крупными издательствами в нашей стране. Среди них такие уважаемые компании, как **"АСТ"** и **"ЭКСМО"**. Сотрудничество с ними дало мне огромный опыт в работе, и я искренне рад знакомству с этими замечательными людьми. Без их терпения и помощи мне было бы очень тяжело. Сейчас я сотрудничаю с европейскими и американскими издательствами и выполняю разовые заказы для российских игровых журналов.

[И]: ***Можешь назвать свою любимую работу?***

[A]: Хм... сложно сказать. В целом меня не устраивает ни одна из работ, которые делаются. Слишком многое хочется сделать, но не всегда получается уместить это в одном рисунке. Думаю, что мне ближе работы не коммерческие, а те, на которые достает собственного времени. Наименьший дискомфорт у меня вызывает работа "FAST FORGIVENESS". Быть может, еще "SNOWDROP". Мне нравится, когда за рисунком виден человек, а не просто технически грамотный маляр. Я всегда искренне радуюсь, если удается передать в рисунке немного собственного отношения к миру.

[И]: ***Каких иллюстраторов (кроме себя, разумеется) ты бы выделил на российском и международном уровне?***

[A]: Сложно сказать. К сожалению, я все меньше вижусь с коллегами — очень много работы, и не хватает времени на простое человеческое удовольствие от общения. Мне очень нравится, как работает **Craig Mullins** ***(www.goodbrush.com)***. Вдвойне приятно, что он мой современник. Могу выделить имена **Gerald Brom** ***(www.bromart.com)***, **Michael Whelan** ***(www.michaelwhelan.com)*** (это особая гордость, что я знаком с его творчеством), **Alex Ross** ***(www.alexrossart.com)***, **James Gurney** ***(www.dinotopia.com/gurney.htm)***... Если я буду перечислять всех, к кому отношусь с симпатией, это займет не одну страницу. Уважаю людей, которые трудятся и внимательны к зрителю.

P.S. Насладиться всеми работами Anry, в том числе и некоммерческими, а также ознакомиться с его полезными советами и статьями можно по адресу ***www.anry.ru.***

HOMEPLANET
"ИГРА С ОГНЕМ"

"В предыдущей версии соотношение сил игрок–AI равнялось 1:10. С выходом add–on'a все повернётся самым неприятным образом. Два корабля противника способны вышибить дух из аса Homeplanet!"

– **PC Игры (№1)**

REVOLT GAMES

© 2003 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. © 2003 «Revolt Games». Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг». www.russobit-m.ru
Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. • Изготовлено в России.

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU

SECURITY FILE # 71/01/04(79)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

Автор материала: Матвей Кумби

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ "АКЕЛЛЫ"

ПЛАВАНИЕ ДЛИНОЙ В ДЕСЯТЬ ЛЕТ

Когда-то очень давно (кажется, еще в начале девяностых) те люди, которые потом основали **"Акеллу"**, занимались экстремально-туристическим бизнесом. Они устраивали немецким туристам экскурсии по непролазной российской тайге и сплавлялись на плотах по стылым сибирским рекам...

Потом те же люди каким-то образом оказались в Китае, арендовали офис и занялись массовыми поставками дешевой, но сердитой китайской одежды на родину слонов. "Брюки адидас" с лампасами и кислотно-синие капоры — возможно, где-нибудь в вашем семейном чулане до сих пор лежит "одежда от создателей **"Корсаров"**. Не вздумайте ее выкидывать — сегодня это настоящий раритет...

После Китая эти люди снова оказались в Москве. Они продолжали заниматься одеждой, недвижимостью, торговлей и еще чем-то, никоим образом не связанным с нашей дорогой игровой индустрией. В те времена среди них был только один человек, которого занимали компьютерные игры, — его звали **Дмитрий Архипов**. Вечера он коротал в компании пиксельных playboy-красоток из **Strip Poker**, а иногда собирал сотрудников на чемпионаты по **Digger**'у...

Владимир, даром что вице-президент по лицензированию, — большой поклонник всех лицензированных игр "Акеллы".

НЕ ПРОМАХНУЛСЯ

В какой конкретно день Дмитрий решил попробовать себя на ниве программирования — история тактично умалчивает, однако точно известно, что именно 1993 год стал самой ранней точкой отсчета истории компании.

Собственно, сама "Акелла" появилась значительно позже, в 1995 году, после объединения нескольких независимых "гаражных" компаний, которые занимались разработкой игр. Причем с выбором имени компании связана любопытнейшая история. По решению руководителей, стали придывать название на букву "А", для того чтобы идти на первом месте в алфавитных списках рекламных таблоидов. Название "Акелла" родилось как-то само по себе — по имени матерого вожака волчьей стаи из "Маугли", который, как известно, был самым сильным волком, пока не случился неприятный инцидент с Шер-Ханом...

В середине девяностых "Акелла" занималась тем же, чем занималось большинство мультимедийных компаний того времени, — выпуском интерактивных энциклопедий и изданием детских игр от западных фирм. Возможно, вы еще помните все эти **"Энциклопедии пива"**, **"Энциклопедии вооружений"** и бесконечную серию обучающих программ от шведской компании **Young Genius**. Не помните? Ну и бог с ними.

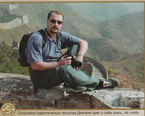
Выпуск энциклопедий приносит хорошие доходы, и начиная с 1996 года производственный отдел компании начинает потихоньку набирать обороты. В течение следующих двух лет "Акелла" анонсирует сразу несколько крупных игровых проектов. Два самых видных и перспективных — глобальная RPG **"Архипелаг"** (вскоре, правда, тихо почившая) и симулятор пиратской жизни **"Корсары"**. Компания растет, выходит "в люди" и возит по выставкам — E3, ECTS и французской Milia — большинство своих игр и мультимедийных продуктов.

Приблизительно в то же время случается еще одно знаменательное событие. Руководители "Акеллы" приезжают во Францию, в парижский офис компании **Ubisoft** на рю Арман Каррие, и ведут долгие переговоры, рассказывая о перспективах российского рынка... Как итог, в 1997 году "Акелла" выпускает в России первую официальную отечественную локализацию иностранной игры — **POD**, скоростные гонки на каплевидных футуристических авто. Сейчас, во времена тотального господства на прилавках "русских версий", выход очередной официальной локализации — событие из разряда бытовых. Однако в то время выпуск русского POD был сродни маленькой революции. Конечно, потом было все: и другие игры, и другие, более успешные, локализации... Но POD остался в народной памяти навсегда. Очередная точка отсчета, очередная открытая "аккеловцами" Terra Incognita...

ДЕФОЛТ, ПИРАТЫ И УОЛТ ДИСНЕЙ

1998 год — своеобразный "Забриски пойнт" для каждого отечественного игроиздателя и разработчика. Тот, кто пережил августовский экономический коллапс, может смело претендовать на красную строчку в учебниках новейшей истории индустрии...

Конечно, кризис сильно ударил по работе "Акеллы". Чтобы продолжать работу над собственными проектами, компании пришлось практически полностью свернуть всю издательскую и локализаторскую деятельность и прекратить выпуск народной мультимедийной продукции. В то время из всех анонсированных крупных проектов в активах компании остались только "Корсары". На них-



Спортивно-туристическое прошлое Дмитрия дает о себе знать. На глобусе, кажется, не осталось ни одной страны, где бы он не побывал.

ФАКТ

Дмитрий Архипов

Владимир Кудр

У руля **"Акеллы"** стоят два человека: **Дмитрий Архипов** (вице-президент по разработке) и **Владимир Кудр** (вице-президент по лицензированию). Конечно, напрашивается закономерный вопрос: а где, собственно, сам президент? Может, его прячут в подвале офиса?.. Как удалось выяснить нашим специальным корреспондентам — Самого Главного президента в "Акелле" попросту нет. Дмитрий и Владимир отлично справляются со всеми делами вдвоем.

то и решено было сделать главную ставку.

Компания затихла и молчала практически целый год. Лишь иногда во внешний мир просачивалась информация о грядущем хите, но, если честно, в те времена к "Корсарам" относились весьма сдержанно — ведь это был первый крупный проект компании.

Наконец, год номер 2000 — звездный час "Акеллы". После трех лет активной разработки в России и во всем остальном мире выходят "Корсары". Подробно рассказывать о феномене этого ныне культового пиратского симулятора практически бесполезно. Вы все знаете сами: десятки наград, мировое признание, массовые приступы народной любви... Сейчас можно сказать, что после "Корсаров" "Акелла" нашла свою истинную нишу на рынке. Красивейшие пейзажи в исполнении фирменного движка STORM, великолепная динамика и неповторимый геймплей. Компания стала ведущим мировым производителем "морских" игр.

После успеха "Корсаров" дела "Акеллы" пошли в гору, и следующие два года стали периодом ее активного роста. На рынок вышли **"Век парусников II"** и **"Рыцари морей"**, фирма возобновила издательскую деятельность, подписала несколько удачных контрактов с западными разработчиками, выпустила новые локализации и начала активно сотрудничать с компаниями **Take Two Interactive**, **Activision** и **Cryo Interactive** (в то время — одними из ведущих европейских издателей).

Наступает 2002 год. В прессе все чаще начинают появляться новости о готовящемся сиквеле **"Корсаров"**. Графический движок нового поколения, невиданная доселе свобода действий, динамичный геймплей и... мультиплатформенность. Вот вам еще одно новое слово для отечественного рынка. После длительных раздумий разработчики вторых "Корсаров" решили сделать игру сразу для двух игровых платформ — PC и Xbox. По словам Дмитрия Архипова, ему было крайне сложно достучаться до крупных шишек из Microsoft и доказать, что в России тоже могут и хотят делать игры для их новой приставки. Однако — смогли, захотели и сделали. И снова уникальный случай в отечественной игроиндустрии: проект, который одновременно разрабатывается для PC и консоли последнего поколения.

На этом любопытные истории о "Корсарах II" не закончились, и в 2003 году с игрой произошла одна крайне любопытная метаморфоза. Весной проект внезапно закрылся и... моментально воскрес под именем **"Пираты Карибского моря"**. Как выяснилось впоследствии, на одной из игровых выставок вторых "Корсаров" увидел активист из **Disney Interactive**, прикинул, что неплохо бы сделать нечто подобное по мотивам грядущего диснеевского киноблокбастера, и предложил западному издателю игры **Bethesda Softworks** и, соответственно, "Акелле" более чем выгодный контракт. Так "Корсары II" пали смертью храбрых, и на свет появились "Пираты...". Disney, как известно, хлебает щи никак не обувью — так что выбор "Акеллы" в качестве компании-разработчика будущей игры-по-фильму был отнюдь не случаен. Контракт с "Диснеем" укрепил имидж компании на международном рынке и стал очередным крупным прецедентом в российской индустрии.

Ну и, наконец, новейшая история. Помимо воспетых на предыдущих страницах раздела "Корсаров II" и Axle Rage, сейчас в активной разработке находятся еще как минимум три проекта — два из которых даже не анонсированы. Почти еженедельно компания выпускает по нескольку локализаций западных игр, активно набирает новые кадры и расширяет свою дистрибьюторскую сеть. После десяти лет постоянного развития сегодня "Акелла" вступает в золотой век...

Иван "Царевич" Кузнецов и серый волк — два бессменных символа "Акеллы".

● ● ●

Люди, которые сделали из "Акеллы" — "Акеллу", стали настоящими пионерами во многих областях отечественного игростроения. Они были первыми, кто официально локализовал в России западную игру. Первыми, кто отошел от производства местечковых бестселлеров ради создания хита мирового масштаба. Первыми, кто начал в России производство игр для Xbox и PlayStation 2. Наконец, первыми из отечественных разработчиков, кто выпустил игру по высокобюджетному западному блокбастеру... Что послужило причиной такого роста? Может, опыт сибирских экстремально-туристических походов? Привычка продираться сквозь нехоженую тайгу и идти там, где до этого не ступала ничья нога? Точно мы не знаем — да, по большому счету, это и не важно.

Важно другое. "Акелла" — одна из тех немногих компаний, которые доказали, что в России действительно можно заниматься играми и зарабатывать на этом деньги. В мировых масштабах это практически ничего не значит, но в рамках нашей медвежье-балалаечной действительности — сродни настоящему подвигу... ■

Внимание! Перед вами уникальные кадры съемки скрытой камерой. Производственное совещание в "Акелле" в самом разгаре. Дмитрий Архипов (справа) пристально наблюдает за тем, как идет дискуссия.

E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU

SECURITY FILE # 004 / 01 / 0 (72)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

НОВЫЙ КИНЕМАТОГРАФИЧНЫЙ БЛОКБАСТЕР ОТ NOVALOGIC

АПОКАЛИПСИС ЗАВТРА

ЧАСТЬ II

(НАЧАЛО СМ. В "ИГРОМАНИИ" № 2'2004)

Автор материала: Раффа

После адреналиновой встряски **Team Sabre** и последующего распития роскошного "Гиннесса" мы возвращаемся в офис **Novalogic** за новым смертоносным ударом, направленным прямиком в наши, казалось бы, подготовленные корреспондентские сердца. Первес (напоминаю, PR-менеджер компании) сразу на нескольких компьютерах хладнокровно запускает **Joint Operations** — новый проект Novalogic, изготовленный на модифицированном движке **Black Hawk Down**.

Мы еще не отдаем себе отчет в том, что уже через полтора часа нас будет невозможно оттащить от этого сильнодействующего наркотика, который успешно прикидывается игрой. Куда там всяким незаконным веществам! В ближайшее время опасное средство, вызывающее острое психологическое привыкание после первого же запуска, будет расфасовано в коробки и совершенно легально поступит в продажу по всему миру. Имя ему — Joint Operations. Берегитесь, как говорится, и трепещите.

НЕВОЗМОЖНОЕ

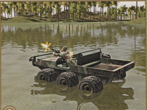
У Novalogic, кажется, получилось невозможное. Прикрываясь сюжетом про недалекое будущее и какие-то политические выяснения отношений, они умудрились создать настоящий "Апокалипсис сегодня" от мира компьютерных развлечений. Настолько кинематографичного действия в мультиплеер-проектах вы еще не видели, поверьте на слово. По большому счету, Joint Operations — английский ответ **Battlefield 1942**, предлагающий вместо навязшей в зубах, хуже, чем ирис "кис-кис", WWII-эстетики полномасштабный театр современных военных действий. Но, кроме смены антуража и оснащения своего террариума аутентичными винтовками, вертолетами и джипами, Novalogic умудрилась наделить свое детище гораздо более важным свойством — потрясающей атмосферой. И как следствие — беспрецедентной скоростью "подсаживания" на Joint Operations. Возьмите в руки снайперскую винтовку, прокатитесь на моторке или местном "ховеркрафте" — и все: добро пожаловать в наш клуб неизлечимых наркоманов.

Рассказывать об этой восхитительной мясорубке с точки зрения холодных фактов — сущее издевательство над игрой. Да, мультиплеер, да, в нашем распоряжении высокотехнологичный военный арсенал и выбор из всевозможных транспортных средств — вертолеты, автомобили, лодки, грузовики и т. д. Да, графика бесподобна. И, наконец, да — это настоящий военный боевик, в котором физически ощущаешь запах напалма по утрам и вечерам...

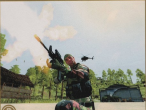
Но — ближе к делу. Мы садимся за компьютеры и делимся на команды. По одну сторону баррикад — я и Первес. По другую — Доктор и некто "Полосатый" (кажется, это местный добрый дух — что-то вроде офисного домового). Синие против красных. Последние оккупируют огромный остров, в то время как первые обнаруживают себя на военно-морской базе, которая находится примерно в километре от вражеского архипелага. Наша цель — взорвать необходимое количество стратегически важных бочек на вражьей территории. Задача противника — любой ценой не дать нам это сделать. Время строго ограничено. Поехали!..

Перед началом ристалища все игроки делятся на определенные классы — каждый, разумеется, со своими спецвозможностями. Скажем, пилот может управлять большими транспортными средствами, в то время как медик обладает волшебной способностью врачевать соратников, раненных вражьей пулей, прямо на поле боя. Мы садимся в вертолет, я занимаю стратегическое место снайпера, а Первес берет на себя управление.

Геликоптер поднимается в воздух, и у меня перехватывает дыхание: графические красоты Joint Operations — это что-то запредельное. Перед нами открывается огромный остров, солнце слепит глаза, а от мощного воздушного потока по шейдерной воде расходятся круги от лопастей. Пока мы приближаемся к суше, я по-



Отпустив руль, вы сможете вести прицельный огонь по супостатам, не вылезая из джипа.



Одухотворенное лицо молодого человека свидетельствует о том, что за автомат он схватился не просто так.

JOINT OPERATIONS В ЦИФРАХ

Вам, конечно же, интересно, из скольких пушек удастся прострелить вражескую голову и за рулем каких транспортных средств посидеть? "Игромания" всегда с радостью предоставит вам подобную эксклюзивную информацию!

Итак, из чего, с точки зрения статистики, состоит Joint Operations?

МИССИИ И КАРТЫ. **9** single-миссий, где на специально заготовленных картах вам удастся потренироваться перед выходом в онлайн. Плюс — **12** cooperative-миссий.

30 карт, способных уместить на себе до **64** игроков. Помимо стандартного варианта "стреляй во все, что движется", игра предлагает вам развлечься следующими режимами: Team Deathmatch, King of the Hill (и его командной вариацией — Team King of the Hill), классические забавы с флагом (Flagball и Capture The Flag), а также Attack and Defend.

КЛАССЫ. Упомянутый в статье пилот из пресс-демки будет упразднен в полной версии из соображений игрового баланса. Вместо него Joint Operations предложит нам примерить шкуру снайпера, пулеметчика, инженера, пехотинца или медика. Ни один из этих классов не является доминирующим — Novalogic делает ставку на командную игру, где, как и на войне, каждый человек по-своему важен.

ОРУЖИЕ И СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ. Joint Operation предоставит вам возможность подержаться в общей сложности за **38** различных орудий смертоубийства. Среди прочих — мачете (!), культовый шотган Remington, кольт, "беретта", револьвер, снайперская винтовка имени Драгунова, а также **10** (!) видов взрывчатки, включая дымовые шашки; и, конечно же, всенародно любимый AK47!

Среди **30** различных средств передвижения встречаются такие экземпляры, как вертолеты UH60 Blackhawk, заботливо оснащенный двумя автоматическими миниганами, и CH47 Chinook (с двумя пулеметами **50**-го калибра на борту). Здесь же — военный джип Land Rover, песчаные багги, пятитонные грузовики и индонезийская военная лодка, на которой установлены три пулемета.

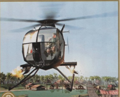
Скучать, короче говоря, не придется.

нимаю, что остров покрыт плотным слоем высокополигональных джунглей. Уровень прорисовки — бесподобный: своими глазами можно разглядеть каждое дерево, каждый стратегически важный куст. Только представьте, как подобная детализация окружения повлияет на геймплей: скажем, пилот вертолета, парящего в воздухе, способен координировать стратегические перемещения сослуживцев при помощи текстовых сообщений или микрофона! Пока я раздумываю о судьбах многопользовательских развлечений, нашу сладкую парочку благополучно сбивают ракетой, и мы спешно возрождаемся на базе, уже без вертолета.

Вторая попытка добраться до неприятельского укрепления предпринимается на моторной лодке. Мы плывем, я бросаю взгляд на воду — и обнаруживаю, что у нее есть степень прозрачности! Первес комментирует ситуацию: *"Да, у нас будет мутная вода, болотная и кристально чистая. Соответственно, если вы задумаете добраться до врага вплавь, вас могут заметить на мелководье и попросту расстрелять, как малька!"* В этот момент береговая охрана открывает по нашей лодке прицельный огонь — буквально за секунду до того, как ракета попадает в моторку, мы успеваем спрыгнуть в воду. Олимпийский заплыв до берега позволяет на собственном опыте прочувствовать работу "прозрачности" в действии: стоит мне оказаться на мели, как вражий пулеметчик начинает строчить не хуже швейной машинки Зингера.

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА

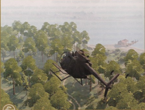
Если бы Френсис Форд Коппола задумал изваять многопользовательскую версию "Апокалипсиса сегодня" для "поколения Пепси и MTV", то у него бы гарантированно получилась Joint Operations. Игра не требует от игрока ровно никакой подготовки — автор этих строк никогда не относил себя к поклонникам методичного подсчета фрагов и массового онлайнового смертоубийства, но местная кинематографичность заставила меня по-новому взглянуть на мультиплеер-забавы. С Joint Operations напрочь забываешь обо всем. Понимаете, когда вам на ухо кричат *"Олег, мне нужна твоя помощь!"*, рядом взрывается граната, а за спиной свистят пули... тут уж как-то не до культурных аллюзий и отсылок к первоисточникам. Просто очень хочется жить...

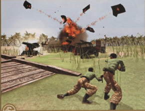

Вертолеты в Joint Operations значительно расширяют тактику сражений.

Уже потом, стоя напротив стенда с DVD в **Tower Records**, я понял, что эти раскаленные добела и расчерченные трассирующими очередями джунгли — одна большая киноцитата. Только на этот раз вместо заскриптованного искусственного интеллекта против вас выступают настоящие люди. С дарвиновским инстинктом самосохранения и животным желанием нанизать на один выстрел как можно больше фрагов. Первес заверяет нас: *"Joint Operations — конечно, мультиплеер-ориентированный проект, но у нас будет и несколько single-миссий. Со своими сюжетами, заданиями и четкой мотивацией к действию. Этакие своеобразные "военные игры" перед началом реальных полевых маневров"*.

• • •

Для того чтобы оценить всю прелесть Joint Operations, совсем не обязательно знать, кто такие Стэнли Кубрик, Френсис Форд Коппола и что за фильмы они сняли. Важно уяснить: перед нами самый адреналиновый геймплей, который только можно себе вообразить, — быстрый, яркий, агрессивный и приправленный отменной графической оболочкой. Игра высшей английской пробы. Ну точно как "Гиннесс". ■


Joint Operations демонстрирует беспрецедентный уровень прорисовки ландшафта.


Только что наши ребята учинили диверсию и теперь тихо посмеиваются на секретной радиоволне.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил: ***Игорь Варнавский***

Bard's Tale

Жанр: RPG ■ **Издатель:** Acclaim Entertainment ■ **Разработчик:** inXile Entertainment ■ **Похожесть:** Dungeon Siege, Neverwinter Nights ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Без подробностей ■ **Дата выхода:** Осень 2004 года

За долгие годы работы в умирающей **Interplay** Брайан Фарго (один из виднейших кардиналов жанра RPG, прижизненно канонизированный после своих самых удачных проектов — **Wasteland** и **Fallout**), устал клепать сиквелы к аддонам и консольные вариации на тему **Diablo**. В своем новом проекте маэстро решил пойти против всех ролевых "устоев". Однако шутка юмора заключается в том, что **Bard's Tale** — это ремейк одноименной игры, которая вышла аж в 1985 году на Apple II (суммарный тираж игры, включая два сиквела, составил около миллиона копий — огромная цифра для тех времен). Выходит, грядущая нетленка — уже четвертая в серии. Чем не повод для иронии?

Однако мистер Фарго и не думает шутить, выпуская "сиквел двадцать лет спустя". Первое, что удивляет в Bard's Tale, — способ подачи сюжета. Повествование ведется от лица "автора" (закадровый голос), который наставляет главного героя (между прочим — барда) на путь истинный. Впрочем, беспрекословно выполнять указания "голоса свыше" вовсе не обязательно — можно спорить с "автором" и даже посылать его куда подальше... Мало того, во время любого диалога всегда есть два варианта дальнейшего развития сюжета: послушаться "автора" или сделать по-своему. Мало? Может быть, но, в отличие от многих других RPG (отчасти это справедливо даже для непревзойденной **Knights of the Old Republic**), разные варианты приводят к различным последствиям.

Нелюбовь разработчиков к ролевым клише и избитым штампам станет еще более заметна при выполнении квестов. Скажем, банальное на первый взгляд задание: перебить крыс, которые терроризируют жителей одного поселения. Что может быть проще? Однако встреча с хвостатыми вдруг показывает, что бард переоценил свои силы: крысы оказались огнедышащими. Вся деревня подняла его на смех, и герой, сгорая со стыда, убирается восвояси. Что делать? Как быть? Может, попытаться выполнить квест еще раз — почему бы и нет? Проявив смекалку, наш герой все-таки убивает этих чертовых грызунов и реабилитирует себя в глазах обывателей.

Или вот еще забавный пример: злобный зомби, который охраняет магический артефакт. Согласно всем ролевым канонам, бард экипируется самым лучшим вооружением, затаривается аптечками, но по прибытии на место обнаруживает, что зомби... готовы отдать артефакт добровольно, ведь им давным-давно надоело его охранять!

Неумеренная тяга к путешествиям и злоупотребление горячительными напитками станут причинами забавных казусов. Зачастую бард будет сталкиваться с последствиями поступков, о которых он давным-давно забыл. К примеру, прибыв в город, который оккупировали викинги, он с удивлением обнаружит, что местные жители, словно сговорившись, его игнорируют. Викинги же, напротив, испытывают к нему самые теплые чувства. Все выяснится лишь на аудиенции у местного градоначальника, который и расскажет нашему герою, что некоторое время назад, когда викинги безуспешно пытались взять этот город, бард, желая помочь его жителям, случайно выпустил на волю дракона. Последний разрушил крепостные стены, и северяне без труда захватили этот неприступный Царьград.

В другой раз, находясь в таверне, наш герой услышит дивную песню о страшной зверюге, некогда обитавшей в этих краях. Затем в песне пойдет речь о каком-то "идиоте, стараниями которого монстр появился на свет". Как нетрудно догадаться, этот идиот — наш бард...

Увы, но кроме подробного описания сюжета, о Bard's Tale известно не так уж и много. Главгерой, как и положено настоящему барду, может призывать на помощь существ, которые будут сражаться на его стороне. В партии одновременно может находиться строго определенное количество персонажей (это зависит от уровня героя), так что если вызванное бардом создание вдруг обнаружит, что ему негде пристроиться в ваших сплоченных шеренгах, оно непременно ввяжется в драку с одним из ваших спутников и попытается занять чье-то место. Увы, никаких подробностей о боевой системе разработчики не разглашают.

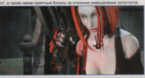
Окажется ли в итоге Bard's Tale разухабистой пародией на RPG или мистер Фарго повторит успех своего ныне культового Fallout — мы узнаем уже осенью этого года.

BloodRayne 2

Жанр: Action ■ **Издатель:** Majesco Games ■ **Разработчик:** Terminal Reality ■ **Похожесть:** BloodRayne, Enter the Matrix ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Октябрь 2004 года

Однообразный геймплей, безумный сюжет, примитивный дизайн уровней и блеклые скриптовые ролики — все это мы написали бы в эпитафии по **BloodRayne**, если бы не одно очень весомое "но": главная героиня. Можно сколько угодно спорить о жанре художественного трэша и о его месте в современной индустрии развлечений, говорить о правильном подходе к дизайну и рвать на груди рубаху, доказывая, что "и в экшенах бывают захватывающие сюжеты"... Но факт остается фактом — не будь в BloodRayne мясистых молочных желез главгероини, эта игра так и осталась бы в "крепких середнячках", у которых обычно не бывает надежды на сиквел.

В своем стремлении "не чинить, если не сломалось", авторы **BloodRayne 2** на редкость консервативны. Они делают "просто еще одну игру про Рейн", задвигая вопросы геймплея на второй план. Так что не ждите никаких откровений в боевой системе: разработчики идут по пути наименьшего сопротивления, и все их нововведения ограничились увеличением числа комбо аж до тридцати штук. Помимо всего прочего, обещается новая система набора опыта а-ля последний Deus Ex, улучшенный гарпун, на котором теперь можно по-бэтменовски болтаться под потолком и цепляться за предметы интерьера, дюжина брутальных "фаталити", а также некие приятные бонусы за стильное умерщвление супостатов.



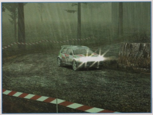
По сравнению с первой частью сильно изменится и облик нашей вампирши (именно так ее называют разработчики). Во второй части нас ждет уже не задиристая девчонка, способная без стеснения продемонстрировать недвусмысленный жест главредиске, перед тем как отрезать ей голову, а брутальная дива с печатью усталости на похорошевшем личике. Использование технологии motion-capture должно положительно сказаться на качестве анимации, а переработанный Infernal Engine обеспечит недурственную визуализацию окружающих пространств. Ну а что, скажите, еще нужно для полноценного сиквела?

Colin McRae Rally 04

Жанр: Раллийный симулятор ■ **Издатель:** Codemasters ■ **Разработчик:** Codemasters ■ **Похожесть:** Серия Colin McRae Rally ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Март 2004 года

К моменту релиза **Colin McRae Rally 04** на консолях (осень прошлого года) версия для PC еще даже не была анонсирована. Обиженные фанаты сразу же надули губы: "Не будет? Ну и не надо, все равно ничего нового в игру не добавят". И это правда. Новую версию лучшего раллийного симулятора можно назвать полноценной четвертой частью лишь с большой натяжкой. **Codemasters** спешить некуда: все возможные конкуренты плетутся далеко позади. "Так зачем надрываться, изображая из себя жанровый локомотив? Ограничимся исправлением всего того, что раздражало игроков в третьей части, и выпустим это под видом полноценного сиквела", — рассудили создатели. И совершенно, надо сказать, правильно рассудили.

Что больше всего било по нервам в **Colin McRae Rally 3**? Во-первых, невозможность поиграть за кого бы то ни было, кроме как за команду "Форда" и Коленьку Макрэя лично. Отныне у нас есть выбор: участвовать в гонках от лица одного из реально существующих пилотов или лично создать облик своего водилы. Заодно можно будет определиться с классом машины и уровнем сложности. Прожженные раллисты, разумеется, выберут только extreme. Управление машиной в этом режиме сродни изощренной пытке: автомобиль становится на редкость капризным, отказываясь ехать после любого сколько-нибудь серьезного столкновения. Чтобы еще больше осложнить жизнь игроку, с экрана исчезают изображения приборов, а камера закреплена в единственном ракурсе — с видом "из кабины". В такой ситуации поистине неоценимую помощь может оказать штурман, указания которого обычно пропускаешь мимо ушей. Гораздо бо́льшая роль по сравнению с третьей частью отведена и грамотному тюнингу автомобиля. Попытки выиграть гонку с "дефолтными" настройками будут заведомо обречены на провал.



А вот движок почти не изменился. Злопыхатели могут и здесь углядеть приставочный заговор, но причина не в этом — просто разработчики хотят выпустить игру как можно быстрее, не заморачиваясь по техническим "пустякам".

Появление в названии странных циферок "04" указывает вовсе не на скрытую рекламу службы "Звоните при запахе газа", а на то, что в дальнейшем Codemasters планирует выпускать игры серии по сезонному принципу. Возможно, это плохой знак, ведь новации в выходящих ежегодно баскетболах-футболах-хоккеях от **Electronic Arts** зачастую можно разглядеть только в электронный микроскоп. Как бы то же самое не произошло и с Colin McRae Rally...

Contract Killer

Жанр: Action ■ **Издатель:** Summitsoft Entertainment ■ **Разработчик:** IncaGold ■ **Похожесть:** Hitman, No One Lives Forever ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Первая половина 2004 года

Ушедший год ознаменовался чередой сплошных провалов. Жанр экшенов как будто кто-то сглазил. Самые ожидаемые игры от самых именитых контор разочаровывали из месяца в месяц. К концу года и без того немаленький список (**Unreal II**, **Red Faction 2**, **Enter the Matrix**, **Hidden & Dangerous 2**, а также изуродованный криворукими портировщиками **Metal Gear Solid 2**) пополнился еще одним пунктом — **Contract J.A.C.K.** Конечно, эта игра отхватила все возможные похвалы, но (признайтесь!) мы-то с вами ждали шедевра как минимум уровня **No One Lives Forever**!..

А тем временем в замке у шефа небольшая компания **IncaGold**, которая корпеет над чем-то **Hitman**-образным, вдруг ошарашивает общественность следующим заявлением: больше всего ее новая игра под названием Contract Killer (ничего, кстати, не напоминает название?) будет похожа на... No One Lives Forever!

Аналогии с No One Lives Forever, впрочем, уместны только при описании геймплея. Сюжетно **Contract Killer** не имеет ничего общего со знаменитым шпионским боевиком. Расклад следующий: в 1980-х годах в Лас-Вегасе разгорается война между двумя преступными группировками. В одной из них состоит наш герой Доминик, мокрых дел мастер. После пары громких убийств он решает на некоторое время лечь на дно и уезжает на Сицилию. Весьма опро-

метчивый шаг — компьютерные игры и фильмы смежной тематики давно убедили нас, что спрятаться на Сицилии не удавалось еще никому!..

Несмотря на то, что Доминик — не кто иной, как just another contract killer, различий между Contract Killer и Contract J.A.C.K. куда больше, чем сходств. В Contract Killer нет единственно "правильного" пути — у вас всегда будет выбор, как поступать в том или ином случае. Выбор, надо признать, не шибко большой: главгерой не отличается крепким здоровьем и крайне уязвим для вражьих пуль, поэтому открытая конфронтация почти всегда будет заканчиваться плачевно. Дабы избежать скорой смерти, перед каждой миссией добрые люди снабжают Доминика подробной картой местности, на которой подробно отмечены все вражьи патрули и цели миссии.

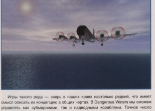
В большинстве случаев Contract Killer будет прикидываться стелс-экшеном: противники обладают моделью зрения и слуха, так что прописные истины (двигаться как можно тише, прятаться по темным углам и так далее) остаются в силе. Как и в любом другом стелс-экшене, в нашем распоряжении окажется целый набор гаджетов — приборы ночного видения, отмычки и тому подобные необходимые в хозяйстве каждого киллера вещи.

Что же касается графического движка Contract Killer, то он, увы, пока не радует. И если антураж еще выглядит терпимо, то модели персонажей и некоторых объектов — ниже всякой критики. Изменятся ли они к релизу — покажет только время.

Dangerous Waters

Жанр: Naval Simulator ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Sonalysts ■ **Похожесть:** Silent Hunter, Destroyer Command, "Морской охотник" ■ **Системные требования:** CPU 350 (550)MHz, 64 (128)Mb RAM, 32 (64)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Интернет, LAN ■ **Дата выхода:** 2-й квартал 2004 года

Анонс симулятора, у которого нет в жанровом паспорте приставки "авто-", "мото-" или "порно-", почти всегда сигнализирует о скором банкротстве студии-разработчика. Симуляторы — слишком специфический жанр: подавляющее большинство игроков не хочет тратить неделю на штудирование хитрой раскладки клавиатуры и еще неделю — на попытки освоиться в игре. Армия фанатов жанра же столь многочисленна (и ужасно капризна — не дай бог в игре будет что-то не так!), что расходы на разработку окупаются только в том случае, если игра представляет собой нечто сверхвыдающееся. Вот поэтому авиасимы стоят сейчас на грани вымирания, а танковые симуляторы, пачками выходившие в конце 90-х годов, исчезли как класс. Военно-морские симуляторы, казалось, ждала та же судьба — печальный пример **Harpoon 4** до сих пор стоит перед глазами... Ан нет! Сначала **"Акелла"** анонсирует своего **"Морского охотника"**, а теперь к ней присоединяется еще и студия **Sonalysts** с **Dangerous Waters**.



Игры такого рода — зверь в наших краях настолько редкий, что имеет смысл описать их концепцию в общих чертах. В Dangerous Waters мы сможем управлять как субмаринами, так и надводными кораблями. Точное число плавсредств пока неизвестно, но вряд ли их будет много — ведь чем больше кораблей, тем ниже уровень симуляции каждого из них в отдельности, а значит, и более аркадное управление. Впрочем, волноваться насчет аркадности игры не стоит. Разработчики плотно сотрудничают с Военно-морским институтом США, который обеспечивает их всей необходимой документацией и оказывает посильную помощь в сложном деле моделирования кораблей.

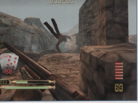
Управлять бортами будет довольно сложно, так как каждое судно условно разделяется на несколько "отсеков": боевая рубка (в случае с подлодкой — центральный пост), машинное отделение, орудийные башни и так далее. Кстати, благодаря этому в мультиплеере одним кораблем смогут управлять несколько человек.

В Dangerous Waters запланировано две кампании, но ничего выдающегося с точки зрения дизайна в них не будет. Причина проста: миссии в игре генерируются автоматически. Каждый раз, начиная игру, вы заметите, что меняется практически все: метеоусловия, маршруты движения противников и даже цели миссии. Для тех, кого такое положение не устраивает, предназначен полноценный редактор.

Но кое-что не исправить никаким редактором. Я имею в виду графику. Комментировать что-либо не имеет смысла — скриншоты перед вами, так что делайте выводы сами. Жаловаться по этому поводу даже как-то не очень удобно (все-таки у таких игр бюджет небольшой), но ведь та же "Акелла" не экономит на технологиях, верно? Ну да бог с ней, с графикой. Все-таки подобные симы выходят не каждый день, а их фанаты — настолько закаленные и привычные ко всему люди, что вряд ли стоит бурчать по таким пустякам...

Dead Man's Hand

Жанр: Action ■ **Издатель:** Atari ■ **Разработчик:** Human Head Studios ■ **Похожесть:** Outlaws, Wanted Guns ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Без подробностей ■ **Дата выхода:** Первая половина 2004 года



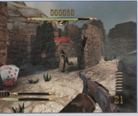
Совсем недавно мы жаловались на недостаток вестерн-экшенов... Похоже, скоро придется жаловаться на их переизбыток, ибо разработчики, почуяв ветер с непаханой целины, не успокоятся, пока не выжмут из тематики Дикого Запада все до последнего цента.

По правде говоря, никто никогда не думал, что **Dead Man's Hand** выйдет на PC. И вовсе не из-за отсутствия официального анонса (ранее игра планировалась к выходу только на Xbox, но позже один из разработчиков сообщил о работе над PC-версией в своем интернет-дневнике). Просто Dead Man's Hand — исконно приставочная игра, а такие проекты очень плохо приживаются в наших краях. Впрочем, судите сами.

Человек, видевший хотя бы один скриншот из этой игры, ни за что не поверит, что перед ним — движок **Unreal** последнего поколения. Бедная цветовая палитра, исчезающие трупы и, что самое противное, замыленная картинка а-ля **Deus Ex: Invisible War.** Мы не знаем, что случилось с программистами **Human Head Studios**, которые до этого отличились культовым скандинавским слэшером **Rune,** но, кроме физического движка (знаменитого Karma), похвалиться Dead Man's Hand попросту нечем.

По сюжету мы играем от лица парня по имени Эль-Тиджон, бывшего главаря банды "Девять". Однажды его головорезы решили, что порядок распределения награбленного надо пересмотреть, и недолго думая укокошили своего босса. Однако бандюги не удосужились добить его как следует, и потрепанный сеньор Тиджон вышел на тропу войны.

Геймплей Dead Man's Hand незамысловат: каждый тематический уровень, будь то пароход, поезд, ранчо или небольшой городок, до отказа за-



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

CALL OF DUTY™

Лучший шутер про Вторую мировую.
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.

Никогда еще война не была такой реальной.

1С ФИРМА «1С»
Infinity Ward
ACTIVISION

© 2003 Права принадлежат компании Activision, Inc. и ее лицензиарам. Опубликовано и распространяется компанией Activision, Inc. Activision – зарегистрированный товарный знак, и Call of Duty – торговая марка компании Activision, Inc. и ее лицензиаров. Все права защищены.
© 2003 Разработано компанией Infinity Ward, Inc. Эта продукция содержит программные технологии, лицензированные компанией id Software, Inc. («id Technology») id Technology © 1999-2003 id Software, Inc. Все права защищены. Иконка рейтинга – зарегистрированная торговая марка компании Entertainment Software Association. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью своих владельцев.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

бит туповатыми противниками, которых следует отправить на встречу с праотцами, а в конце этапа дожидается всенепременный босс — один из бандитов "Девятки". Успешный вынос врагов позволяет зарабатывать очки, процесс накопления которых отображается на специальной шкале. Когда шкала заполняется, игрок в качестве бонуса получает secondary fire к оружию (например, скорострельную стрельбу из револьвера). Подвох заключается в том, что стоит вам отпустить курок, как количество очков начнет быстро уменьшаться. Поэтому в отсутствие поблизости врагов расстреливать можно окружающие предметы: столы, стулья, посуду, бочки, ящики и даже арбузы. Когда главгерой залезает на лошадь, игра превращается в типичный "рельсовый" экшен. Ведомая скриптом лошадка сама выбирает дорогу, вам же остается лишь целиться и дырявить прущих со всех сторон супостатов.

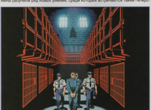
Точная дата релиза игры пока неизвестна, однако, судя по первым PC-скриншотам, разработчикам было бы очень неплохо задержать выход на полгода-год. За меньшее время доработать местный движок до каких-никаких современных стандартов попросту невозможно.

Freedom Force vs. the Third Reich

Жанр: Стратегия/RPG ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Irrational Games ■ **Похожесть:** Freedom Force, Syndicate Wars ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** 2004 год

Идея создать такую игру не могла прийти в голову обычным разработчикам, планирующим шестой по счету сиквел к восьмому аддону третьей части. Редко кто способен на такую тонкую издевку над **Marvel, Dark Horse Comics** и другими правообладателями, которые сидят на своих комикс-лицензиях, как клуши на яйцах, но за все те годы, что существует игровая индустрия, так и не родили ничего стоящего. Наконец, мало кто способен так точно выдержать стиль комиксов "серебряного века". Такое оказалось под силу только **Irrational Games**.

Вдоволь постебавшись над эпохой шестидесятых в незабываемом **Freedom Force**, "иррационалисты" переводят стрелки часов на двадцать лет назад. Навязшая в зубах тематика Второй мировой предстает здесь совсем в ином свете. Помните, как художники тех времен изображали на агитках руководителей стран-противников? Так вот, персонажи (сплошь, напомним, комиксные супергерои) **Freedom Force vs. the Third Reich** выглядят точно так же. С учетом новых реалий пантеон злодеев пополнился еще одной картинной редиской — цербером Третьего рейха по имени Blitzkrieg, а команда Freedom Force — новыми героями Tombstone, Green Genie и Sky King. Супермены разучили ряд новых умений, среди которых встречаются такие гиперспособности, как Dancing Dead, Aztec Mercy или Whirlwind Tour. Кроме того, был существенного доработан AI, и теперь персонажи стали намного более самостоятельными.



Скриншотов из игры все еще нет (пока доступны только концепт-арты), но зато доподлинно известно, что планка интерактивности, установленная первой частью, поднялась еще выше. Швырнуть в супостата канализационный люк, обработать его первым попавшимся фонарным столбом, а затем похоронить под руинами ближайшего здания — обычное дело в Freedom Force vs. the Third Reich.

Irrational Games постаралась максимально упростить интерфейс встроенного редактора персонажей и прикрутить к нему тысячу невиданных доселе возможностей. Для тех, кто не курсе: в Freedom Force при помощи редактора можно создать своего собственного супергероя с уникальными способностями и отправить его на войну с немчурой и контрой.

Авторы недвусмысленно намекают, что грядущее противостояние с Третьим рейхом не станет последним приключением героев Freedom Force. И это правильно. Таланта Irrational Games хватит еще на десяток продолжений.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

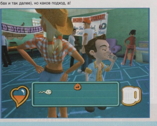
Жанр: Adventure ■ **Издатель:** Vivendi Universal Games ■ **Разработчик:** High Voltage Soft ■ **Похожесть:** Серия Leisure Suit Larry ■ **Системные требования:** CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Лето — осень 2004 года

Все более широкое распространение консолей, в которых некоторые писишники видят лишь средоточие зла, положительно повлияло на возрождение жанра adventure. Выпускать квесты эксклюзивно для PC сейчас просто невыгодно. Не обрати разработчики внимание на приставки, мы бы, скорее всего, никогда не увидели бы **Broken Sword: The Sleeping Dragon**, даже не надеялись бы на вторую часть **Syberia** и уж точно не дождались бы восьмой серии культового эротического квеста **Leisure Suit Larry**...

Billboard
2000

Надо сказать, что **Magna Cum Laude** — вовсе не прямое продолжение серии, так как на главную роль в игре приглашен не известный охотник до женского пола Ларри Лаффер, а его племянник — Ларри Ловэдж, чья "личная жизнь" всегда складывалась неудачно. Собственно, именно этим и обусловлена смена главгероя: суть игры состоит в том, чтобы соблазнить как можно большее число девушек, что для Лаффера, уложившего в постель целый батальон женщин, не составит никакого труда, а вот для новоявленного племянника, напротив, является задачей не из легких. Наделенный от природы весьма мерзкой внешностью, Ларри Ловэдж всегда получал "от ворот поворот", но все изменилось с появлением в колледже, где он учился, съемочной группы одного реалити-шоу...

Процесс "охмурения" особ противоположного пола выстроен до безобразия банально. Достаточно лишь подкатить к первой понравившейся дамочке и завязать непринужденный разговор. Наблюдая за ее реакцией, можно определить, что ей нравится, а что — нет, и уже с учетом ее интересов выстраивать дальнейшую беседу. Единственная изюминка подобного "интерактивного знакомства" состоит лишь в том, как отображается настроение собеседницы. Во время разговора в нижней части экрана возникает табличка с изображением... сперматозоида. Наша задача — сделать так, чтобы "головастик" добрался до улыбающейся рожицы зеленого цвета, которая символизирует согласие барышни на интимную связь. Раздраженная рожица красного цвета, в свою очередь, означает отказ. По сути, это одна из многочисленных мини-игр (готовьтесь также к соревнованиям по прыжкам в высоту, танцам в ночных клубах и так далее), но каков подход, а!



ТОРМОЗИЛКИ

– НЕ ДЛЯ ТОРМОЗОВ!

5 УРАГАННЫХ
ТИПОВ МНОГОПОЛЬЗО-
ВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА
ИГРЫ С ПОДДЕРЖКОЙ
ДО 8 ИГРОКОВ
И 4 ЧЕМПИОНАТА

УРАГАННАЯ ГОНОЧНАЯ АРКАДА
В ПОДЗЕМНЫХ ТРУБАХ!

Благодаря цилиндрической гравитации теперь можно погонять на «потолке»! Забудь о страхе, увешай свою тачку пушками, и вперед с криком: «Всем трубец!».

Заброшенные шахты завода, техногенные трубы, органические туннели…

Придется стать асом в любых обстоятельствах.

ЗАБУДЬ ПРО РЕМНИ БЕЗОПАСНОСТИ И ПОДДАЙ ГАЗУ!

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

© «БУЛАТ», 2004. © «НОВЫЙ ДИСК», 2004. «ТОРМОЗИЛКИ» И ЛОГОТИП «ТОРМОЗИЛКИ» ЯВЛЯЮТСЯ ТОРГОВЫМИ ЗНАКАМИ КОМПАНИИ «НОВЫЙ ДИСК». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК».

Boolat

Для полного счастья мистеру Ловэджу будет достаточно затащить в постель "всего" пятнадцать дамочек, причем крутить шашни можно сразу с несколькими. Особо удачливым донжуанам, которые решат встречаться с четырьмя-пятью девушками одновременно, придется проявлять чудеса изворотливости, ибо нет ничего страшнее подружки, которая вдруг узнала об измене. Добиться расположения дам не так уж просто, к тому же любителей "клубнички" ждет жесткое разочарование — мультяшная графика и чрезмерно угловатые персонажи подпортят впечатление от игры любому... кхм... "эстету". Хотя, надо сказать, в свое время Leisure Suit Larry прославился вовсе не обнаженкой...

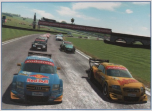
И напоследок — о самом главном. Magna Cum Laude — это только пробный шар, который был запущен **Vivendi**, дабы выяснить, насколько целесообразна дальнейшая разработка квестов. Надо полагать, что в случае успеха игры компания порадует нас многими любопытными анонсами...

Race Driver 2: The Ultimate Racing

Жанр: Автосимулятор ■ **Издатель:** Codemasters ■ **Разработчик:** Codemasters ■ **Похожесть:** Pro Race Driver ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Весна — лето 2004 года

Первая серия гоночных игр **TOCA** появилась еще в 1997 году, но за все это время она не добилась и десятой доли той популярности, коей может похвастаться ее ровесница **Colin McRae Rally**. Хотя родители у обеих серий одни и те же — бравые хлопцы из **Codemasters**.

По непонятным причинам в названии грядущей **Race Driver 2** отсутствует заветное буквосочетание "TOCA". Трудно сказать, чем обусловлен этот шаг. Возможно, разработчики не хотят напоминать о не слишком удачных предшественниках... Но как бы то ни было, Race Driver 2 — прямое продолжение вышедшей в прошлом году **TOCA Race Driver.** В игре по-прежнему будет сюжет, но если раньше игрок сам выбирал, за какую команду ему играть в том или ином заезде, то теперь это будут решать за него. Разработчики оправдывают это тем, что таким образом они смогут гораздо больше сконцентрироваться на сюжете. Всего в Race Driver 2 ожидается восемь этапов, каждый из которых, в свою очередь, складывается из шести — восьми заездов чемпионата.



Наши соперники общим количеством двенадцать штук отличаются злопамятностью и нахальством. Подрезанный на повороте конкурент будет до посинения преследовать вас и успокоится лишь тогда, когда вытолкнет ваше авто на обочину. Во многом их поведение определяется значимостью заезда, то есть чем ближе к финалу, тем злее и отчаяннее становятся оппоненты.

Отрадно, что игра выйдет только для PC и Xbox. Приставка **Microsoft** намного мощнее PlayStation 2, поэтому графика в Race Driver 2 должна быть на высочайшем уровне. Скриншоты и список "фич" лишь подтверждает это: двенадцать тысяч полигонов на машину, почти натуральная растительность, динамическое освещение, а также знакомый по **Need for Speed: Underground** эффект "motion blur". Необходимость последнего, впрочем, под вопросом. В аркадных гонках это выглядит эффектно. А вот серьезному симулятору такие извращения могут пойти и во вред.

Очевидно, Codemasters возлагает на эту игру большие надежды. Более трех десятков автомобилей, около пятидесяти трасс, целая куча чемпионатов, включая состязания на грузовиках (!), навороченный графический движок — все это убеждает в том, что Race Driver 2 ни в коем случае не собирается повторять судьбу своих предшественниц...

Небоскреб

Жанр: Экономическая стратегия ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** AZZA Games ■ **Похожесть:** Yoot's Tower, SimTower ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Конец 2004 года

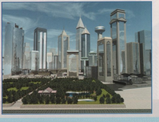
Сейчас в это трудно поверить, но на самом деле в активе **Maxis** есть не только мегахиты, проданные многомиллионными тиражами, но и довольно-таки посредственные игры: **SimCopter** (симулятор пожарного вертолета), **Streets of SimCity** (средненькая гоночка) и **SimTower** (симулятор строительства небоскреба). Все они создавались с одной-единственной целью — попытаться найти что-то новое в жанрах, которые никак не связаны со строительством собственного города. Последним экспериментом на этом поприще стала **The Sims**. Эксперимент был настолько успешен, что дальнейшие изыскания в этой сфере были прекращены. А зря: у одной из упомянутых выше игр — SimTower — был очень даже неслабый потенциал.

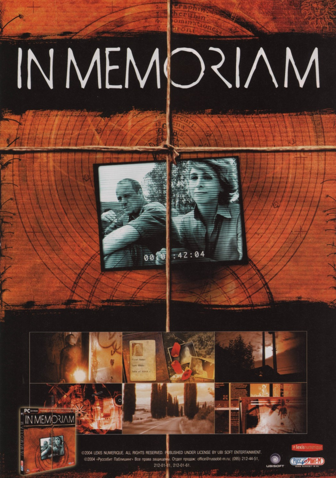
"Небоскреб", как и SimTower, можно назвать "**SimCity** в миниатюре". Разница лишь в масштабах. Если в SimCity мы заправляли целым городом, то в "Небоскребе" — одним-единственным зданием. Но даже строить собственный небоскреб — занятие не из простых, ибо на игрока постоянно сваливается целый ворох проблем. Больше всего головной боли из-за постоянной нехватки денег. Привлекательность вашего здания для потенциальных жителей и арендаторов зависит от множества факторов: расценок за единицу площади, надежности систем безопасности, наличия оборудования для торговли и лицензии на организацию игорных домов, исправности коммуникаций и так далее. При должном старании рейтинг небоскреба будет повышаться, что даст возможность достраивать новые площади и модернизировать устаревшее либо вышедшее из строя оборудование. Ну а в случае возникновения каких-либо проблем обитатели дома сразу же отошлют вам соответствующие жалобы.

Свою лепту в процесс аннигиляции нервных клеток игрока вносят конкуренты, которые всеми силами стараются переманить ваших жильцов в свои небоскребы, и всевозможные форс-мажоры — пожары, ограбления, затопления, нападения террористов и тому подобные бедствия. Пренебрегая чтением местной газеты, вы можете прохлопать приезд богатого VIP-клиента, известие о съезде крупной партии или объявление о поиске помещения. Известных гостей надо встречать во всеоружии: видный политик или актер ни за что не остановится в обычной гостинице, а для большой делегации потребуется помещение приличных размеров.

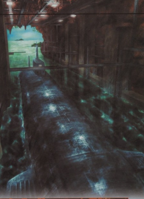
Есть и другие ограничения. Получить разрешение на строительство небоскреба в Вашингтоне попросту нереально, власти Лондона наверняка установят вам "потолок" — не более пятидесяти этажей, тогда как в Нью-Йорке можно строить башни любой высоты.

При наличии доступа в интернет игра будет соотносить рейтинг вашего небоскреба с рейтингами зданий других игроков. На основе этих данных потом будет составляться таблица лучших небоскребов мира, попасть в которую и есть ваша первостепенная задача, ведь как таковой концовки в игре не будет. ■




IN MEMORIAM
00:0 :42:04
PC CD-ROM
IN MEMORIAM
lexisnumérique
UBISOFT
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

©2004 LEXIS NUMERIQUE. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED UNDER LICENSE BY UBI SOFT ENTERTAINMENT.
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51,
212-01-81, 212-01-61.



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Матвей Кумби

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стелс-экшен **Издатель:** Ubisoft Entertainment **Разработчик:** Ubisoft Montreal **Похожесть:** Metal Gear Solid, Thief, Splinter Cell **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Не объявлены

www.pandoratomorrow.com

В далекой Америке, в Форте-Миде, что между Балтимором и Вашингтоном, располагается штаб-квартира одной из самых секретных спецслужб США — Агентства национальной безопасности. В недрах этой штаб-квартиры, в бункере с трехметровыми стенами, живет Единственный Настоящий Супергерой — гроза террористов, защитник угнетенных и честный налогоплательщик. Он томится здесь уже сотни дней и ночей, мечтая только об одном — о свободе. И вскоре его мечта сбудется. Он распрямит свою могучую спину, расправит широкие плечи и по очереди разомнет все группы мышц. Потом зашнурует берцы и застегнет молнию на милитари-комбинезоне. Методично проверит оружие и арсенал высокотехнологичных гаджетов. Обновит операционную систему своего лихого карманного компьютера. Включит характерно пискнувший легендарный прибор ночного видения. И, наконец, под музыку Crystal Method выйдет нам навстречу.

Разумеется, мы сразу же узнаем его. Потому что его зовут Сэм. Сэм Фишер.

Шпион, которого мы любим

Йоу, граждане! Сообщаю вам приятнейшее известие. Уже совсем скоро главная цель террористов всего мира — обычная американка Бетти — сможет спокойно заснуть в своем Огайо. Ибо сотрудники славной канадской компании **Ubisoft Montreal** уже почти закончили монтаж первого полноценного продолжения знаменитого стелс-экшена **Splinter Cell** под многообещающим названием **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. А это значит, что Сэм Фишер уже в пути, и совсем скоро все злодеи мира будут подвергнуты жестоким воспитательным работам.

Чего ждут сами поклонники игры от продолжения? Ответ прост: первым делом — практически никто не

1

2

3

1 Парные выступления агентов АНБ: "Эй, Джонни, ты чего хрипишь, подавился сухариком?"

2 Пара Сэмов Фишеров проводит показательные выступления. Кроме скоростного преодоления ограды, в программе также запланированы игры в прятки и танцы с террористами.

3 Наемник только что отоварил Сэма прикладом и теперь отплясывает на его костях буги-вуги.

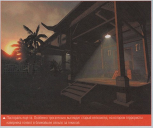
хочет, чтобы игру меняли *кардинально*. Ведь в Splinter Cell с самого начала были заложены практически все элементы *настоящего* стелс-экшена: мощная система маскировки, "адекватный" AI, солидный набор шпионских примочек, лихая акробатика и многое, многое другое. Поэтому нет ничего странного в том, что игра, едва появившись на прилавках, моментально встала в один ряд с такими корифеями жанра, как **Metal Gear Solid** или **Thief.** Так какой смысл перестраивать механизм игры, если он уже и так работает, как швейцарские часы? Куда разумнее его потихоньку улучшать, добавляя к полюбившемуся игрокам геймплею новые вкусности.

Собственно, примерно так и получилось с Pandora Tomorrow. В роли Сэма Фишера игрокам предстоит под покровом ночи проникать в обиталища главных мировых злодеев, скрытно совершать диверсии и стремительно делать ноги. Сюжет, в соответствии с которым будут проходить наши путешествия, разработчики пока держат в тайне. Впрочем, и здесь не стоит ожидать новых откровений. На место сгинувшего грузина по имени Комбайн Николадзе наверняка придет какой-нибудь страстно желающий зла звездато-полосатому государству Трактор Зайцев или Мотыга аль-Рабейи.

После изучения выложенных скупыми разработчиками скриншотов становится ясно, что значительная часть кампании Pandora Tomorrow будет происходить на югах, среди пальм и бамбуковых хижин. Еще один интересный момент — на некоторых уровнях наблюдаются внушительные открытые пространства. А это значит, что у Сэма будет дополнительный простор для тактического маневра. Ведь там, где есть открытые пространства, практически всегда есть место и для таких замечательных приемов, как "фланговая атака" или "заход с тыла".

Вообще, очень похоже на то, что нелинейности геймплея в Pandora Tomorrow уделялось достаточно много внимания. Да, уже в первой части игроки могли проходить некоторые уровни при помощи кардинально противоположных тактик. В продолжении же подобных возможностей станет еще больше. Разработчики уверяют, что практически любой уровень Pandora Tomorrow можно будет пройти несколькими способами. В качестве примера приводится миссия, в которой Сэму нужно проникнуть на поезд и встретиться с информатором, который прохлаждается в одном из головных вагонов. Перемещаться по составу можно несколькими различными способами. Например, сделать лицо невинного мальчика-зайчика и попробовать нагло пройти прямо по салонам вагонов. Однако избравшим такой путь следует учитывать тот факт, что вместо контролеров на поезде теперь вооруженные до зубов террористы, которые открывают огонь, даже не спросив билета. Любители более безопасных для здоровья путей могут попробовать "рвануть огородами" — пробежаться по крышам вагонов. Но и здесь кроется подвох. Ведь если бежать слишком быстро, то грохот ботинок встревожит террористов-контролеров, и они обязательно захотят узнать, кто это там шастает над головой. Кроме всего прочего, можно еще попробовать пробраться к локомотиву по стенам вагонов, цепляясь руками за крышу. В этом случае на первый план выходит сноровка игрока. Ведь мимо поезда проносятся яркие фонари, а в вагонах, как назло, никто не зашторил окна. Так что если в момент преодоления очередного окна на Сэма упадет яркий свет, вполне возможно, что его заметит какая-нибудь особо глазастая редиска. Наконец, можно попробовать пробраться под днищем вагона, цепляясь за элементы ходовой части, — но и у этого пути обязательно будут свои недостатки... Какую дорогу выбрать — решать игрокам.

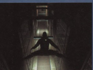
В игре будет множество всяческих небольших, но важных нововведений. Например обязательно пополнится набор гаджетов — высокотехнологичных устройств, призванных облегчить жизнь Сэма в игре. Увеличится и оружейный арсенал. Впрочем, несмотря на все это, ждать легкой жизни не стоит — ведь враги тоже эволюционируют. Благодаря доработанному искусственному интеллекту они станут вести себя значительно осторожнее и внимательнее. Теперь если один из бойцов вдруг заметит направленный на него луч лазерного прицела, он не станет играть роль покорной мишени, а тут же попытается найти себе укрытие. Также следует отдельно отметить тот факт, что искусственный интеллект в Pandora Tomorrow будет адаптироваться под мастерство игрока.



▲ Пастораль ещё та. Особенно трогательно выглядит старый велосипед, на котором террористы наверняка гоняют в ближайшее сельпо за текилой.

Все любят цирк

Для того чтобы еще больше разнообразить нам жизнь, разработчики добавили в Pandora Tomorrow ряд новых игровых возможностей. Так, у Сэма появились невиданные доселе акробатические трюки. Знаменитый split jump — прыжок с одновременным висом на ногах между двумя стенами — стал значительно функциональнее. Теперь можно не только спрыгивать из этого положения на головы проходящим снизу охранникам, но и раскачиваться, чтобы запрыгнуть еще выше.



СМЕРШ

В Pandora Tomorrow, несмотря на всю консервативность разработчиков, нашлось место для одной маленькой революции. Имя ей — многопользовательский режим. На первый взгляд, в нем нет ничего особенного — всего четыре игрока да стандартный набор игровых режимов. Но если присмотреться повнимательнее, то выясняются многие крайне любопытные вещи.

Начнем с того, что в мультиплеере игрокам будут доступны практически все возможности, реализованные в однопользовательском режиме. Уже одно это значительно повлияет на стиль игры. "Контры" и "терроры" могут тихо отправляться в соседний детсад — здесь играют в игры *совсем другого* плана. Мультиплеер Pandora Tomorrow, скорее всего, будет основан на *скрытом противостоянии*, где побеждать будет не тот, кто круче всех лепит "хедшоты", а тот, кто хитрее, ловчее и хладнокровнее.

Но и это еще не все! Дело в том, что возможности противостоящих команд в мультиплеерном режиме будут *кардинально различаться*. С одной стороны у нас Сэмы Фишеры — агенты АНБ. Они делают ставку на скрытность и знают целую кучу способов остаться незамеченными. С другой стороны у нас бойцы-наемники. Их стихия — грубая физическая сила. Разработчики даже поменяли наемникам режим камеры — играть за них предстоит от первого лица, что дает фору во время перестрелок (ведь играющим за АНБ придется тратить некоторое время на переход в "боевой режим"), но значительно ослабляет возможности маскировки. Аналогично подобран и арсенал наемников. Его можно разделить на две категории. В первую входят устройства, призванные помочь в нейтрализации противников, вроде мин или шокового оружия. Во вторую — устройства для обнаружения скрывающихся противников. К ним относятся мега-очки с двумя альтернативными режимами зрения (первый позволяет фиксировать любые работающие электронные устройства, в том числе и все те замечательные побрякушки, которые таскают с собой шпионы АНБ, а во втором режиме почти весь экран закрывается красной пеленой, а все внимание игрока концентрируется на движущихся объектах).

В итоге у нас получается весьма перспективный и оригинальный мультиплеер. Разумеется, пока — только на бумаге. Но стоит надеяться, что и в жизни он будет выглядеть столь же соблазнительно.

* * *

От технической части игры вряд ли стоит ожидать каких-либо откровений. Уже год назад **Splinter Cell** мог похвастаться замечательной графикой и крайне реалистичным звуком (и все это — при весьма сдержанных системных требованиях). Теперь разработчикам остается сделать лишь самую малость — поддержать графику на современном уровне. Чем они, собственно, и занимаются, добавляя в игру новые спецэффекты, перерисовывая текстуры и балуясь с новыми фишками вроде акустики стандарта 7.1.

Впрочем, большего и не надо. Массы не желают никаких революций, и поклонники ожидают от Pandora Tomorrow лишь одного — достойного продолжения дела его знаменитого предка... Надеемся, они его получат — до выхода игры остались считанные месяцы. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередная серия похождений лихого Сэма Фишера. На этот раз — с мультиплеерным гарниром.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **90%**

Manhunt

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр**: Stealth-action ■ **Издатель**: Rockstar Games ■ **Разработчик**: Rockstar North ■ **Похожесть**: Tom Clancy's Splinter Cell, Metal Gear Solid ■ **Дата выхода**: Первая половина 2004 года ■ **Мультиплеер**: Нет

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Не объявлены

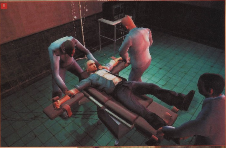
www.rockstargames.com/manhunt

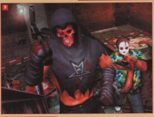
Признаться, мне уже давно надоели люди, обвиняющие игры в пропаганде насилия. Природная глупость и/или желание подзаработать деньжат раз за разом толкают этих индивидуумов на "защиту" нравственности. И, что самое страшное, зачастую они своего добиваются. Обывателей, подписывающихся под их слезливыми петициями, также как судей и политиков, которые выносят решения в их пользу, соблазняет видимая простота логической цепочки: мол, "бесчеловечные" игры не могут не вызывать асоциальное поведение. Но так ли все просто? Агрессия заложена в нас от природы, без нее немыслимо само существование человека — ведь это одно из средств защиты от внешней среды. Глупо делать вид, что современные люди чем-то отличаются от, скажем, древних римлян. Разве вы не испытываете хищное удовлетворение, глядя, как на экране телевизора ваш любимый боксер уделывает оппонента? Неужели вид размазанного по тротуару копа из **Vice City** не вызывает у вас чувства злорадства? Можете ли вы скрыть восторг, когда тело фашиста из **BloodRayne** под ударами двух лезвий разлетается на двадцать три самодостаточных кусочка?..

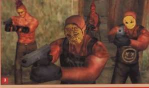
А теперь подумаем: многие ли из тех миллионов, что отдают предпочтение вышеуказанным способам развлечения, выходят на улицы и убивают себе подобных? А какова доля психически нестабильных личностей среди тех, кто все-таки выходит? Десятые, а то и сотые доли процента. Вот и скажите после этого, что игры провоцируют насилие.

Снимается кино

Гоп-компания **Running With Scissors** со своим **Postal 2** может спокойно отдыхать — в индустрии нашлись более "отмороженные" разработчики. После **Manhunt** (на PlayStation 2 игра вышла еще в ноябре прошлого года) компанию **Rockstar North** можно по праву назвать самой скандаль-

1


2


3


1■ Главный герой этой игры олицетворяет собой все самое плохое, что только может быть в человеке. За это ему, собственно, сейчас и сделают укольчик.

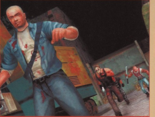
2■ У каждого нашего врага — свой неподражаемый стиль. Например, вот этот парень на переднем плане — явный фанат Мерилина Мэнсона.

3■ Банда весельчаков обычно нападает с боевым кличем "Have a nice day!".

ной командой. Отбившись от рекордного количества исков со стороны самых ненормальных граждан США, разработчики не стали уподобляться некоторым чересчур благовоспитанным конторам, а в пику злопыхателям выпустили самую жестокую и аморальную игру в истории индустрии. Задолго до выхода она была запрещена в Новой Зеландии. Американский независимый национальный институт по проблемам СМИ, предложивший в конце прошлого года термин "киллография" для "визуального изображения сцен жестокости", в своем издании **MediaWise Video Game Report** опубликовал список наиболее жестоких игр — и первое место в нем заняла Manhunt. Наконец, некоторые из отечественных магазинов приняли дополнительные меры для ограничения продажи этой игры несовершеннолетним — беспрецедентный случай для России. Но так ли страшен черт, как его малюют? О, да!

Manhunt — это история преступника Джеймса Кэша, приговоренного к смертной казни. Введенная палачами инъекция, после которой он должен был отправиться на встречу с Создателем, оказалась безобидным снотворным. Очнувшись через некоторое время в какой-то камере, Кэш узнает, что его спас некий Лайонел Старвэзер, создатель снафф-фильмов (на съемках этих "картин" людей убивают по-настоящему, причем самыми изощренными способами). "Спаситель" предложил нашему герою свободу в обмен на главную роль в его новом фильме. Надо ли пояснять, что это будет за роль?..

Cancer City, где на протяжении двадцати уровней Джеймсу придется отрабатывать долг перед Старвэзером, по атмосферности может тягаться с лучшими произведениями дизайнерского искусства. Помните локации **Max Payne**? Несмотря на все старания Remedy, игрока ни на секунду не покидало ощущение какой-то искусственности окружающего его мира. Нарочито грязные улицы, чересчур искусно размалеванные стены, аккуратно разложенные груды мусора — все это было похоже на тщательную инсценировку, киношные декорации. В Manhunt ничего подобного нет. Сложно сказать, как это удалось разработчикам, но факт остается фактом: Cancer City выглядит на порядок брутальнее стерильного макового Нью-Йорка.


▲ Выжить в открытом поединке с тремя громилами почти невозможно. Придется сматываться.

Враги, представленные скинхедами с легко узнаваемой квазифашистской символикой, имбецильными бандитами, полицейскими и спецназовцами, выглядят донельзя мерзко, но по сравнению с главным героем меркнут даже их противные рожи. Абсолютно безоружный вначале (каждый новый уровень придется начинать с голыми руками), преследуемый всеми и вся, Кэш одновременно и жертва, и охотник. Огнестрельное оружие появляется не сразу, вынуждая Кэша ныкаться по темным углам и использовать для аннигиляции противников самые неподходящие для этого предметы: прочную проволоку, осколки стекла, полиэтиленовые пакеты и даже кирпичи. Обставлено подобное непотребство следующим образом: Кэш тихонько подкрадывается к врагу вплотную — и тогда игрок зажимает клавишу "огонь". Чем дольше ее удерживать, тем, соответственно, эффектнее получится сцена убийства. Придавив кнопку на 1—3 секунды, вы сможете совершить убийство на уровне "Hasty" (поспешное); за трату 3—5 секунд вас премируют уровнем "Violent"; а по прошествии 5 секунд станет возможным достижение степени "Gruesome".

Сам процесс душегубства представлен в виде неинтерактивной сценки. На экране при этом начинается прямая трансляция с установленных по всему уровню камер. С разных ракурсов игроку демонстрируются самые лучшие кадры: бьющийся в агонии мобстер с пакетом на голове, момент нанесения фатального удара или фонтан крови, брызнувший после отделения головы. Режиссер, который все время находится на связи с Кэшем (на PlayStation 2 его голос подавался по отдельному каналу через наушник), смакует каждую сцену, веселит анекдотами и отпускает циничные шуточки в адрес почивших. При совершении особо зверских убийств он не скупится на похвалы, тогда как быстрые и максимально бескровные убийства вызывают шквал негодования с его стороны. Действительно, кому нужен снафф-фильм, где верхом жесткости являются сцены, которые мы тысячу раз видели в любом другом боевике?

Только для взрослых и отмороженных

Manhunt внес сумятицу даже в, казалось бы, сплоченные ряды журналистов. Впечатления от игры в разных изданиях колеблются от полного неприятия до неподдельного восхищения. Обозреватель с сайта **Gamezone** едва ли не в открытую осуждает творение Rockstar North: *"Родители, ПОЖАЛУЙСТА, не подпускайте своих детей к этой игре ближе, чем на километр!"* Традиционно сдержанный **Gamespot** глаголет совсем иную истину: *"После Manhunt никакая другая игра не сможет шокировать вас сценами насилия"*. Штатный журналист **PS2.IGN**, заключает: *"Вы могли видеть нечто подобное в кино или в аниме, но только не в компьютерной игре"*. И вот он-то как раз прав. Manhunt не делает никаких реверансов в адрес аудитории, не подпадающей под рейтинг "Mature" (только для взрослых).

Забудьте о Сэме Фишере!

Если оставить за скобками все, о чем говорилось выше, обнаружится, что с точки зрения геймплея Manhunt не является откровением. Да, как и в любом стелс-экшене, Кэш может прятаться в тени и у него есть индикатор скрытности. Разумеется, противника можно отвлечь, швырнув куда-нибудь в сторону банку, бутылку или отрубленную голову его товарища (при наличии микрофона их можно привлечь собственным голосом, так что сдерживайте эмоции, если не хотите, чтобы вас обнаружили). Но! В Manhunt напрочь отсутствуют вещи, давно ставшие стандартом де-факто в других играх жанра. Главгерой не умеет передвигаться на корточках, ползать и взбираться на препятствия. У него нет тепловизора, камер на оптоволоконном кабеле, лазерных микрофонов и прочих шпионских извращений. Многие западные журналисты, которые щупали за вымя Playstation-версию, обратили на это внимание и сделали неправильный вывод о том, что Manhunt не внес почти ничего нового в жанр стелс-экшенов, и беспрецедентная жесткость не искупает отсутствия серьезных инноваций в игровом процессе... Товарищи не уловили главного: геймплей в Manhunt — вещь сугубо вторичная. Разработчики преследовали совсем иные цели, и жанр стелс-экшена был выбран ими только потому, что в наибольшей степени соответствовал их запросам. Если бы в природе существовала более подходящая игровая концепция, они не задумываясь использовали бы ее.

* * *

Впрочем, если рассматривать Manhunt с позиций "типичного экшена", кое-что все-таки стоит охаять. Например, судя по приставочной версии, AI противников отличается некоторыми удивительными странностями. Охранник, обнаруживший труп своего коллеги, может ограничиться комментарием по этому поводу, а может поднять тревогу и всполошить своих коллег; а, скажем, местный спецназ ведет себя точно так же, как трущобные отморозки.

Мало того. Зачастую Manhunt забывает о своих жанровых стелс-корнях и превращается в довольно неуклюжий экшен. Хроническая нехватка патронов и довольно спорное управление сильно затрудняют прохождение отдельных этапов игры. Не на пользу пошло и отсутствие гранат, из-за чего вынос отдельных индивидуумов, окопавшихся за каким-нибудь укрытием, превращается порой в настоящую пытку. Зная, как беспечно Rockstar порой относится к портированию своих творений на PC, надежды на исправление этих недостатков крайне мало... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Ода насилию, неприкрытая насмешка над всеми, кто ползает в ногах у рейтинговых служб, выпрашивая ярлык "Teen". Самая жестокая и циничная игра на сегодняшний день. Postal 2 может спать спокойно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**

Full Spectrum Warrior

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Тактический экшен **Издатель**: THQ **Разработчик**: Pandemic Studios **Похожесть**: Counter-Strike, Tom Clancy's Ghost Recon **Дата выхода**: Первая половина 2004 года **Мультиплеер**: Интернет, локальная сеть

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Не объявлены

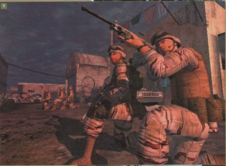
www.fullspectrumwarrior.com

Скрупулезный реализм и ураганный экшен — вещи настолько далекие друг от друга, что воплотить и то и другое в рамках одного проекта практически невозможно. Те, кто решился на этот рискованный шаг, вынуждены балансировать на грани, рискуя скатиться либо в аркадные дебри, либо в пропасть "хардкора". И так уж сложилось, что большинство (если не все) сколько-нибудь занимательных командных экшенов оказывались невыносимо сложными — даже "народный" **Tom Clancy's Ghost Recon**. Изучать увесистые фолианты "Руководства пользователя", часами пялиться на экран планирования и по сотне раз перезагружаться только ради того, чтобы пройти один уровень — мда... Удовольствие не для всех — играть в типичный армейский симулятор ничуть не легче, чем служить в реальном спецназе. Фанатов это, может быть, и устраивает, но помилуйте, господа разработчики, как же быть остальным? Ответ прост: ждать **Full Spectrum Warrior**.

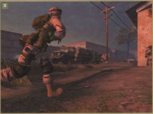
Полный спектр эмоций

Концепция боевых действий XXI века мало напоминает войну в ее традиционном представлении. Ведущую роль в разрешении современных конфликтов, по мнению разработчиков, должны играть небольшие, хорошо обученные и экипированные спецподразделения. Особенно эффективны такие войска в городских боях. Руководство США, уже давно точившее зуб на Саддама в частности и на ближневосточные запасы нефти вообще, прекрасно понимало, с какими сложностями

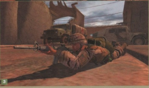
1



2



3



1 Ребята, больше радости на лицах! Мне нужно сделать фотку для дембельского альбома.

2 На открытой местности проще простого схлопотать вражью пулю, поэтому бойцам приходится передвигаться короткими перебежками.

3 Американские солдаты — самые самоуверенные солдаты в мире: если они и попадут в беду, то их всегда прикроет вооруженный "Хаммер".

придется столкнуться при штурме населенных пунктов, и потому еще три года назад заказало **Pandemic Studios** симулятор, предельно точно моделирующий условия городского боя и вместе с тем обладающий интуитивным управлением. Первоначально "игра" была нацелена на Xbox — так оно получалось дешевле, а в Пентагоне умеют считать деньги.

Однако вскоре кавычки у слова "игра" пришлось снять, ибо авторы заявили о намерении выпустить коммерческую версию Full Spectrum Warrior для широких народных масс, причем не только для Xbox, но и для PC. Что интересно, серьезные изменения в проект вноситься не будут — Full Spectrum Warrior, если верить разработчикам, и без того достаточно... проста.

"Армейские" корни проекта порождают некоторые сомнения. Насколько интересна может быть игра, задуманная как тренажер для пехотинцев, одним из краеугольных камней которого являются "реализм и аутентичность"? Большой вопрос.

Всего в подчинении у нас окажутся девять солдат, разделенные на две группы — "Альфа" и "Браво". В состав каждого отряда входят командир, стрелок, гранатометчик и боец прикрытия. "Вселяться" в тела сослуживцев нельзя, поскольку олицетворением игрока является определенный персонаж, но осмотреть местность из глаз товарищей по оружию никто не запрещает. Переключаться то на одного подчиненного, то на другого не потребуется — эта игра создавалась для того, чтобы научить командовать, а не сюсюкаться с электронными оболтусами. Компьютерные солдатики достаточно умны, чтобы действовать самостоятельно. Будучи под обстрелом или находясь в опасном месте, они предпочтут передвигаться ползком. Завидев противника, постараются избрать наиболее удобное и безопасное место для организации обороны. Когда добраться до какой-либо точки большой группой становится проблематично, можно приказать рассеяться и прорываться по двое.

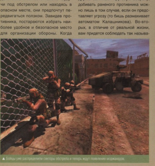
Абсолютно все действия в игре выполняются по правилам военного искусства. Даже такое простая операция, как проникновение в здание через дверь, требует соблюдения крайних мер предосторожности. Прикомандированный для прикрытия AI-солдат займет позицию справа или слева от дверного проема (но не вплотную к стене), держа при этом оружие наготове стволом вниз в расчете на возможное появление гражданских лиц.

Ничуть не хуже проработано командное взаимодействие. Разделение отряда на подразделения "Альфа" и "Браво" — не только дань реализму, но и жизненная необходимость. Умелое распределение обязанностей между взводами (например, пока одни отвлекают врага, другие пытаются проникнуть в тыл) — зачастую единственный способ выполнения задания. При движении в указанном направлении отряд постарается выбрать подходящую для этого формацию. Получив приказ охранять тот или иной сектор, спецназовцы перегруппируются, стоящие впереди присядут на колено (те, кто в это время стоял сзади, направят стволы в землю — чтобы случайно не подстрелить своих) и, автоматически распределив между собой огневые сектора, будут действовать как единый боевой организм.

Правда, шибко умные напарники все равно не избавят нас от множества проблем. Во-первых, возле раненого или даже убитого члена группы надо обязательно оставлять охрану. Если ранен террорист, один из бойцов обезоруживает его, тогда как другие занимают круговую оборону; добивать раненого противника можно лишь в том случае, если он представляет угрозу (то бишь размахивает автоматом Калашникова). Во-вторых, в отличие от реальной жизни, вам придется соблюдать так называемые Rules of Engagement, согласно которым военнослужащие обязаны по возможности бережно относится к местным памятникам культуры и мирным жителям. Убийство аборигенов (даже если у них под полой автомат) отнюдь не приветствуется, а карается мгновенным и безапелляционным "геймовером". Исключительную деликатность надо проявлять и в отношении исторических памятников и религиозных святынь. К примеру, нельзя врываться в мечеть вслед за террористом с оружием наперевес — это крайне неэтично. Придется искать альтернативные способы выкурить редиску из помещения. Что из себя представляют эти "альтернативные" варианты, авторы почему-то не говорят.

Мухаммед в Душанбе

На первых порах разработки планировалось, что события Full Spectrum Warrior развернутся в столице Таджикистана. Американцы, которые никогда особо не задумывались над сюжетами спецназовских игр, и в этот раз придумали дикую фабулу: якобы после развала СССР к власти в этой неспокойной среднеазиатской республике пришел выкормыш талибов по имени Мухаммед Аль-Афад, который затеял гражданскую войну и рьяно взялся за насаждение в стране ортодоксального ислама. По ходу игры мы должны были бы ликвидировать диктатора и уничтожить его террористическую сеть. Почему "были бы"? К счастью, авторы вовремя задумались о возможных последствиях выхода игры с таким "сюжетом" и перенесли действие Full Spectrum Warrior в абстрактный "среднеазиатский город".



▲ Бойцы уже распределили секторы обстрела и теперь ждут появления моджахедов.

Физика-химия

Ориентация игры на черно-зеленую приставку на букву "X" сказалась на ней самым благотворным образом. Одной из основных задач Pandemic было создание удобного интерфейса, при помощи которого можно быстро и четко отдавать даже самые сложные команды. "Междумордие" в Full Spectrum Warrior контекстно-зависимое, то есть по нажатию одной кнопки отдаются разные приказы — в зависимости от ситуации. Допустим, отряд подбежал к стене, которую, по вашему плану, надо быстренько перелезть. Указываете курсором на препятствие и — вуаля! — солдаты сами поймут, что от них требуется.

А вот техническая сторона проекта вызывает противоречивые чувства. Визуализация большинства объектов находится на приемлемом уровне, но кое-какие шероховатости все же серьезно режут взгляд. Большая часть претензий приходится в адрес текстур — многие из них нарисовано крайне небрежно.

Немалых усилий от авторов потребовало создание физического движка. И дело даже не в модных ragdoll-моделях а-ля **Max Payne 2**. Игра скрупулезно рассчитывает прочность и массу строений и конструкций, заставляя постоянно задумываться о поиске подходящего укрытия. К примеру, каменная стена разрушается не только от взрывчатки, но даже от автоматных очередей. Хотя разнести до основания целый уровень, скорее всего, не получится: тотальное разрушение всего и вся позволяет пока что только движок "**Операции Silent Storm**", который, как известно, не отличается скромными системными требованиями...

* * *

Многих из вас наверняка мучает вопрос: можно ли верить обещаниям Pandemic Studios, отличившейся до этого не шибко популярной стратегией **Dark Reign 2**, средненькой консольной аркадой **Star Wars: Clone Wars** и (давным-давно, еще в 1998 году) новаторской action/RTS **BattleZone**, так, кстати, и не оцененной по достоинству? Казалось бы, нет. Но, например, на прошлогодней E3 Full Spectrum Warrior без особого труда отхватила сразу две престижнейшие награды — Best Original Game и Best Simulation — что, согласитесь, говорит само за себя. Кроме того, игра была высоко оценена множеством независимых изданий.

Второй животрепещущий вопрос касается **America's Army**. Зачем, спросите, американской армии нужна еще одна пропагандистская игра? Отвечаем. Full Spectrum Warrior создавалась для обучения личного состава, а идея "срубить капусты" и лишний раз прорекламировать американскую армию возникла у разработчиков намного позже, в то время как America's Army изначально создавалась как своеобразная интерактивная агитка... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Суровые дядьки из Пентагона обещают подарить нам, простым смертным, спецназовский симулятор, который изначально разрабатывался как учебное пособие для младшего офицерского состава американской армии.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

Battlefield Vietnam

Игорь Варнавский *E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU*

Жанр: 3D Action ■ **Издатель**: Electronic Arts ■ **Разработчик**: Digital Illusions ■ **Похожесть**: Battlefield 1942, Joint Operations ■ **Дата выхода**: Март 2004 года ■ **Мультиплеер**: Интернет, локальная сеть

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Не объявлены

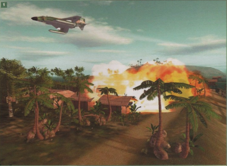
www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us/home.jsp

Самое сложное при создании любой игры, претендующей на некоторую оригинальность, — суметь нащупать ту невидимую, почти неосязаемую материю, которую обычно называют "игровой концепцией". Программирование движка, дизайн, атмосфера, сюжет, озвучка играют в большинстве случаев хоть и важную, но все же далеко не первую роль. Есть, конечно, отличные игры, где геймплей выступает в роли чумазой золушки, а играть стоит лишь ради умопомрачительных роликов и прословутой атмосферы... Но игра — это в первую очередь сам игровой процесс, и те, кто сумел реализовать геймплей на пять с плюсом, мгновенно получают прописку на верхушках пафосных чартов на многие месяцы, а то и годы.

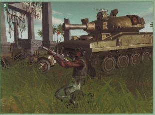
Другое дело, что поиск удачной концепции зависит зачастую не столько от усилий разработчиков, сколько от прихоти фортуны. Даже гении вроде **Питера Мулинье** и **Демиса Хассабиса** очень смутно представляют, как именно должна выглядеть принципиально новая игра. Тем же, кто гениальностью никогда не страдал, приходится вести поиски практически вслепую, пользуясь древним методом "пальцем в небо". Иногда таким образом находятся концепции замечательных игр. Таких, как, например, **Battlefield 1942**.

Скриптовый мультиплеер

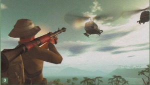
Причины успеха знаменитого ныне проекта шведов **Digital Illusions** стали ясны лишь после релиза. Неожиданно выяснилось, что ни одного сколько-нибудь масштабного командного экшена у нас еще не было.



1



2



3

1■ Жители этого вьетнамского хутора не хотели сотрудничать и показывать нам партизанскую тропу. Ну и поделом — burn, baby!

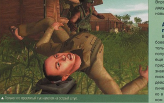
2■ У нас есть танки, джипы и самые современные автоматы... Потому что мы — "Черные пантеры"!

3■ Попасть в низколетящий вертолет крайне непросто. Зато какой потом будет фейерверк!

Пытались **Quake III** и **Unreal Tournament**, тщились авторы **Tribes**, но ничего хорошего у них так и не получилось. Ни **Epic Games**, ни **id**, ни **Dynamix** так и не смогли сделать свои игры по-настоящему командными. Не удалось это даже непотопляемому **Counter-Strike**: при наличии в каждой из команд более чем 4—5 бойцов игра превращалась в форменную свалку... А Battlefield 1942 подняла командную игру на новый уровень. Уровень, на котором происходящее на экране напоминает скорее срежиссированный от начала и до конца **Medal of Honor**, чем неконтролируемый мультиплеер с участием толпы геймеров, зашедших на сервер пострелять полчасика перед сном.

В очередной раз подтвердилось правило, что все гениальное просто. Авторы всего лишь заново "открыли" режим Domination из Unreal Tournament. В начале игры команды получают определенное количество так называемых tickets, которые отдаются за респаун, а по всей карте расставлено несколько точек, помеченных флажками. Цель — захватить как минимум половину таких точек и довести "счет" tickets противника до нулевого состояния. Во избежание многочасовых "кемпингов" установлен лимит времени для захвата флагов. Но если в оригинальной игре это время было одинаковым для обеих команд, то в **Battlefield Vietnam** наблюдается жесткая привязка к количеству бойцов. Чем больше ваша ватага, тем меньше вам отведут времени, и наоборот.

Нежелание разработчиков почивать на лаврах, пожиная бесконечные поля "зеленой капусты", заметно и по изменению баланса сил. Избрав в качестве театра боевых действий Вьетнам, авторы загнали себя в крайне жесткие рамки исторической достоверности. Как уравновесить силы высокотехнологичных американских джи-ай и голодранцев-вьетконговцев? Надо отдать Digital Illusions должное: они не стали искать легких путей и честно попытались сбалансировать геймплей по методу **Blizzard**. Иными словами, каждая из противоборствующих сторон в Battlefield Vietnam обладает уникальными, присущими только ей классами пехоты и техники, что в совокупности образует столь любимое стратегами тактическое раздолье.



▲ Только что проклятый гук налетел на острый штук.

Американцы, как и следовало ожидать, делают упор на техническое превосходство. В то время как у несчастных вьетконговцев будут лишь танки Т-54 и истребители МиГ-21 (да и то не на всех картах), янки будут бороздить небо Юго-Восточной Азии на самолетах F-4 Phantom, пилоты которых, кстати говоря, обожают поливать грешную землю напалмом, и на вертолетах UH-1 (известных также как "Ирокезы"). На земле борцы за свободу получат в свое распоряжение джипы и танки M 551 Sheridan.

Много работы ляжет на плечи пилотов "Ирокезов": разработчики, памятуя, что во Вьетнаме эти вертолеты были своего рода "рабочими лошадками армии", сделали их по-настоящему многофункциональными. Во-первых, вертолеты в Battlefield Vietnam — это точки респауна. Во-вторых, винтокрылая машина может быть оснащена пулеметом или ракетницей. В-третьих, все пассажиры вертолетов смогут преспокойно стрелять из окон и сбрасывать на землю мины по пути движения вражеской бронетехники. И, наконец, в-четвертых, с помощью вертолетов можно будет перетаскивать наземную технику в любую точку на карте. Судя по всему, для этого потребуется немалое летное мастерство, даже с учетом оголтелой аркадности игры: у тяжело нагруженной машины резко снижаются скорость и маневренность, за счет чего она становится легкой мишенью для врага. Кстати, интересный факт: во время перевозки внутри танка или джипа будет сидеть экипаж, и в случае неумелых или неосторожных действий пилота все они погибнут, существенно тем самым уменьшив количество драгоценных tickets. Честно говоря, сомнительно, что данная фишка найдет применение в жизни: нелогично, рискуя жизнью, тратить время на транспортировку одного-единственного танка ради гипотетического превосходства на территории, где постоянно меняется боевая обстановка.

Баланс без симметрии

А как, собственно говоря, наши друзья гуки? Хитрая на выдумки азиатская голь и не думает падать ниц перед жуткими джи-ай — ребята из Digital Illusions придумали для них эффективные способы противодействия махине американской армии. Когда выше по тексту упоминались различия в классах, мы, разумеется, не имели в виду, что у каждой из сторон будут *абсолютно* разные войска. Пойти по стопам Blizzard — шаг, конечно, похвальный, но у разработчиков Battlefield Vietnam попросту не хватит пороху довести подобную задумку до конца (в чем они сами открыто признаются). Основные классы всех бойцов одинаковы, но при этом у враждующих сторон будет по одному уникальному типу солдат. У США это "зеленые береты", о которых толком ничего не известно, а вот у азиатов — так называемые "вьетконговцы". Эти бравые парни будут пробегать огромные расстояния с гранатометами наперевес, прятаться в засадах и прикидываться ветошью в густых зарослях. Знающие толк в ловушках вьетнамские инженеры смогут строить на вершинах холмов хитрые ловушки, при неосторожной активации которых на головы штурмующих покатятся здоровенные бревна. Еще одну фишку авторы явно подсмотрели в **Command & Conquer: Generals**. Те же инженеры научились у своих коллег-фундаменталистов рыть подземные туннели. Представляете всю мощь такой партизанской тактики? Зарываемся под землю где-нибудь в неприметных кустах и выходим на поверхность прямо за линией фронта, где и "окучиваем" все бесхозные контрольные точки. Впрочем, гулять под землей нам не дадут: вход и выход — всего лишь новые точки респауна.

Апокалипсис послезавтра

Вьетнам в качестве арены для боевых действий был выбран не только из-за традиционно высокой популярности данной тематики, но еще и по причине многочисленных природных особенностей: как вы знаете, с недавних пор последним писком моды стало делать экшены, действие которых происходит в тропических лесах. Но дело тут не только в моде. Перестрелки в непролазном лесу по накалу страстей и количеству всевозможных тактических хитростей дадут фору даже схваткам в плотно застроенном городе. Когда знаешь, что противник может прятаться в десятке метров от тебя, расслабляться некогда. Любой овражек, каждый перелесок, всякий кустик может таить в себе угрозу. Истинный рай для вояк!

Rock me, baby

Все виды техники в игре укомплектованы магнитолами, на которых в режиме нон-стоп крутятся популярные в шестидесятых композиции, а на вертолетах же разработчики установят непременные динамики с записью "Полета валькирий". Ну а самые отчаянные меломаны смогут составлять плейлисты с любимой музыкой из своей mp3-коллекции и даже записывать персональные "The Best" сборники.

Кстати говоря, визуализация этого "рая" достойна пусть и не высшей оценки, но производит самое благоприятное впечатление. Конечно, разработчикам не удалось избавиться от некоторой "угловатости" внешнего антуража и моделей солдат, но количество мелких деталей по сравнению с Battlefield 1942 выросло на порядок. Хотя "зелень" Battlefield Vietnam, надо признать, несколько проигрывает растительности образцово-показательной **Far Cry**.

* * *

Не думаю, что кто-то будет спорить с тем, что успех Battlefield Vietnam практически предрешен. Для Electronic Arts это один из приоритетнейших проектов, и компания-супербизон не даст игре провалиться ни при каких обстоятельствах. Тем более что и конкуренты не дремлют: почти одновременно с Battlefield Vietnam должна выйти единственная на сегодняшний день командно-тактическая игра — **Joint Operations** от **Novalogic** (непременно см. наш репортаж в рубрике **"Из первых рук"**). И у того, и у другого проекта в широких рукавах припрятаны целые колоды тузов, так что кто в конце концов одержит победу в этой битве титанов — покажет только время... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Вполне вероятно, что нас ждет не просто "Battlefield 1942 во Вьетнаме", а целая революция в жанре командно-тактических экшенов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

Star Ancestor

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** 3D Action ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** OBRAZ Studio ■ **Похожесть:** PlanetSide, Halo, Star Trek: Elite Force 2 ■ **Дата выхода:** Середина 2004 года ■ **Мультиплеер:** Без подробностей

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 700 MHz, 128 Mb, 64Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 2 GHz, 512 Mb, 128Mb Video

www.starancestor.com

Гордые мы (не редакция **"Игромании"** в отдельности, а все играющее человечество в целом) настолько привыкли к отсутствию конкурентов по разуму, что взяли за правило изображать инопланетян как угодно, но только не красавцами. Мы воевали против рахитиков с одутловатыми головами, охотились на гориллоподобных любителей человеческих черепов на планете LV-1201, выкашивали целые орды ксеноморфов, арахнидов и прочих уродов с кислотой вместо крови... Но почему-то никто из разработчиков никогда не задумывался над тем, что люди, возможно, не результат эволюции, а чужеродный организм (или того хуже — вирус), занесенный на Землю с другой планеты.

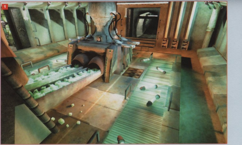
Никто, кроме **OBRAZ Studio**.

2241 год н.э.

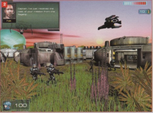
Как и положено каждому уважающему себя вирусу, люди приблизительно к середине XXIII века расползлись по всей Солнечной системе. Колонии на соседних с Землей планетах росли как грибы, повода для внутривидовой вражды не наблюдалось, а ученые, зевая, рапортовали об отсутствии каких бы то ни было форм жизни на ближайших планетах...

Из сонной прострации человечество вывело срочное сообщение с одного из транспортных кораблей, который обнаружил неподалеку от Титана (спутника Сатурна) пространственный вихрь. Астрономы, сунувшиеся было изучать это явление, в удивлении развели руками. Все, что они выяснили, так это то, что вихрь — на самом деле не вихрь вовсе, а некий аналог телепорта, но узнать, что скрывается по ту сторону, можно лишь опытным путем. Не теряя времени, правительство снарядило экспедицию на нескольких кораблях с экипажем, состоящим из пяти ученых мужей и сотни военных, которым предстояло войти в телепорт и узнать, что за ним находится...

Увиденное ошеломило даже тех, кто строил самые смелые прогнозы. С той стороны портала оказалась большая звездная система из нескольких

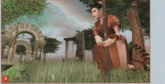


1



2

Captain, I've just received the rest of your mission from the flagship.



3

1■ Постулат разработчика #3542: в любой игре, которая так или иначе связана с инопланетными захватчиками, обязательно должны быть научные лаборатории.

2■ Первая высадка людей на поверхность злополучной планеты. Пока ученые не успели исследовать местный воздух, солдатам приходится шастать в скафандрах.

2■ А у местных инопланетян, надо сказать, весьма себе недурственные длинные и гладкие... эээ... шесты.

десятков... уже заселенных кем-то планет. Впрочем, к моменту приземления на ближайшее твердое тело все местные жители куда-то исчезли. Разведотряд под руководством капитана Деметрио (нашего, кстати говоря, альтер эго) обнаружил лишь покинутый город, причем покинутый относительно недавно. Долго искать причины столь странного поведения аборигенов не пришлось: те просто спрятались. Из капитанской рации раздался истошный крик "мы атакова...", принадлежащий кому-то из тех, кто остался в разбитом неподалеку лагере. Деметрио, трезво оценив обстановку, пришел к выводу, что дальнейшие прогулки лучше немедленно прекратить, и отдал распоряжение об эвакуации всех выживших. Его отряду удалось оторваться от преследования и нырнуть в телепорт, но обратно на Землю неудавшиеся колонисты привезли жуткую весть: пришельцы существуют, они крайне агрессивны, так что нужно срочно готовиться к вторжению. Самое страшное, что обороняться придется от своих куда более развитых сородичей — обитатели столь недружелюбного мира оказались невероятно похожи на людей...

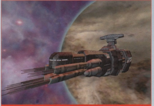
Это может показаться странным, но в такое развитие событий разработчики искренне верят, называя его не иначе как "вероятным будущим". Авторы не скрывают желания сделать пусть во многом классический, но до мозга костей киношный, или, пользуясь геймерской терминологией, story-driven экшен.

Услышав такие смелые заявления, да еще от новичков в игровой индустрии, мы в большинстве случаев лишь снисходительно улыбаемся: неофиты всегда чересчур амбициозны. Но сегодняшний случай, как мне кажется, не подпадает под это правило. Пусть они и дебютанты, пусть они злоупотребляют эффектным выражением "космическая опера", пусть они обещают горы манны небесной... Пусть. Хитовый потенциал **Star Ancestor** чувствуется буквально во всем. В обнародованном фрагменте сюжета, несмотря на его обыденность и затасканность, нет ни капли наивности, присущей какому-нибудь похожему "экшену про инопланетных захватчиков". Никто из OBRAZ Studio не кричит о "революционном геймплее", "нестандартном подходе" и "сломе традиций". Авторы, вопреки нехорошей пиар-традиции, не поют дифирамбы графическому движку собственной выделки, а лишь скромно отмечают, что хорошо поработали над технической частью. Да что там движок! До сих пор не началась даже раскрутка самой игры: многие из крупнейших игровых сайтов еще не опубликовали даже свои "первовзгляды"! Разработчики не считают нужным трубить о своей игре на каждом углу до тех пор, пока до релиза не останутся считанные недели. Весьма, надо сказать, разумный подход. Кое-кому из Техаса следовало бы поучиться уму-разуму у своих парижских коллег (и, конечно, у мудрой Valve Software).

Скриптовый рай

Пора бы уж перейти к пре-дегустации геймплей-особенностей... но тут мы натыкаемся на вопиющее информационное безрыбье. Фактики так мало, что игру впору переводить в наш **"Первый взгляд"**. Однако то немногое, что нам удалось наскрести, заслуживает самого пристального внимания.

Если попытаться провести какие-то аналогии и поискать жанровых родственников, то выяснится, что больше всего Star Ancestor напоминает **Halo**. По сюжету, управляемый нами персонаж капитан Деметрио с группой подчиненных ему солдат — вовсе не супергерой, а простой вояка, который, может, и не решит исход войны, но, по крайней мере, очень хочет на него повлиять. Задания нам обещаются самые разнообразные, от зачистки определенного района или ликвидации какого-либо объекта до настоящих стелс-миссий: незаметное фотографирование вражеских укреплений, эвакуация важных NPC из опасных зон, похищение ценных артефактов прямо из-под носа у инопланетян и так далее. Для экшена, в котором придется управлять не одним человеком, а целым взводом головорезов, это высший пилотаж.


▲ Выжить в открытом поединке с тремя громилами почти невозможно. Придется сматываться.

Провести четкую грань между стелс- и экшен-заданиями достаточно сложно. Зачастую в течение одной и той же миссии нам придется использовать и ту, и другую тактику. Простой пример: от начальства приходит приказ незаметно провести отряд во вражий тыл. Но в какой-то момент самолет, на котором вы летели, поднялся слишком высоко, его засекли радары, в воздух немедленно поднялись перехватчики противника, и началась активная погоня. Тут игра предлагает несколько вариантов развития событий: можно попробовать оторваться от них, сбить при помощи бортовых пушек либо, в крайнем случае, отдать команду экстренного приземления, спрятать взвод в лесу и уж затем пешком пробираться в нужную локацию. В любом случае авторы оставляют нам достаточно свободы, не связывая руки скриптами.

Кстати, раз уж коснулись этой темы... Скриптовых сценок нам обещается более восьмисот штук! **Mafia**, что называется, отдыхает... Стоит, правда, отметить, что диалоги в игре имеют место быть только между членами нашего отряда и вышестоящим начальством, которое, как и положено каждому начальству, предпочитает общаться по рации. Отсутствие в игре нейтральных NPC компенсируется многообразием фауны. Как и авторы Halo, сотрудники OBRAZ Studio прекрасно понимают, как важна для игроков иллюзия "живого" и практически "необъятного" мира.

Противники, даром что проскриптованы до мозга костей, обучены всем современным AI-уловкам. При необходимости они способны затаиться в каком-нибудь укромном уголке и, как только ваш отряд подойдет поближе, с ревом выбежать из засады с наганами наперевес. Чувствуя, что инициатива в сражении переходит в ваши руки, аборигены зададут стрекача или немедленно вызовут подкрепление. Нельзя не отметить еще один любопытный момент: со временем наши солдаты будут набираться опыта и больше узнавать о сильных и слабых сторонах вражин, а это, в свою очередь, облегчит дальнейшую аннигиляцию противника.

Конфетка

Star Ancestor — одна из тех немногочисленных игр, графику которой хочется обсуждать до бесконечности, смакуя каждый эффект, каждую модель, каждый кадр, как будто перед нами не игровой движок, а выверенная и заранее отрендеренная технологическая демка, призванная вытянуть из покупателей очередного навороченного GeForce их кровные денежки. Поначалу удивляешься: как безвестная (по крайней мере, в игровой индустрии) команда добилась таких результатов? Но удивление моментально проходит, стоит только проследить творческий путь авторов игры (непременно см. нашу врезку!). Ветераны демо-сцены, как известно, веников не вяжут.

Там русский дух...

Французская компания **OBRAZ Studio** была основана в 2001 году, и почти сразу же в ее стенах началась разработка **Star Ancestor**. Однако чтобы сколотить начальный капитал, одно время ее сотрудники подрабатывали созданием роликов для крупных французских корпораций. На данный момент руководящий костяк OBRAZ Studio состоит из трех человек.

Игорь Кравченко, креативный директор. Несмотря на молодость (23 года!), у Игоря за плечами колоссальный опыт в работе с 3D-графикой. Еще в начале девяностых он увлекался демо-артом, а до создания собственной студии делал ролики для небезызвестной компании L'Oreal.

Кирилл Кравченко, арт-директор. Как бы странно это ни звучало, но у Кирилла... профессиональное музыкальное образование, и в течение двадцати лет он готовил себя к карьере пианиста. При этом создание демо-роликов долгое время оставалось одним из его хобби. Но потом Кирилл, видимо, решил соединить оба своих увлечения воедино. Полученные за счет демо-мейкинга навыки он использовал при создании движка, ну а основное образование не позволит ему оплошать с музыкой.

И, наконец, ***Фабрис Лаборье***. За свою жизнь (а Фабрису сейчас 31 год) он успел поработать во многих компаниях и завязал множество деловых контактов. Поэтому когда они с Игорем и Кириллом решили основать свою контору, в задачи Фабриса вошли маркетинг и связи с общественностью.

Не меньшее значение любой автор демо-роликов придает музыке. И в создании саундтрека для Star Ancestor будет задействован настоящий живой оркестр! Случай хоть не уникальный, но все еще чрезвычайно редкий в нашей индустрии. Кроме того, один из главных разработчиков этой игры — Кирилл Кравченко — бывший музыкант, причем не отец-основатель какой-нибудь гаражной панк-команды, а настоящий дипломированный композитор. Так-то.

* * *

Пришла пора подводить итоги, но бездумно лить елей и пространно рассуждать о перспективах проекта и его шансах на успех почему-то крайне не хочется. Да это, в общем-то, и не нужно. Все финальные выводы о Star Ancestor пока что укладываются в одну фразу: надо ждать. Непременно.■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Необычайно качественный пересказ еще не забытого старого. У Star Ancestor есть все задатки игры класса "А".

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

В некоторой степени этот выпуск нашей рубрики — явление, ибо две самые ожидаемые, самые "центровые" игры в сегодняшнем **"Центре внимания"** — родом из России, родины слонов, балалаек и жанра squad-based strategy.

Призраки **X-COM** и **Jagged Alliance**, неистребимые, как Бодхисаттва и Будда Гаутама, до сих пор витают где-то над стылой среднерусской равниной и то и дело являются во сне отечественным разработчикам. Разработчики с криками падают с кроватей, а потом рождают на свет игры вроде **"Операции Silent Storm: Часовые"** и **"Бригады E5"**. И если первая — это "всего лишь" аддон (кавычки тут отнюдь не случайны — при ближайшем рассмотрении выясняется, что "аддон" в корне меняет оригинальный геймплей и тянет на полноценную новую игру), то вторая — нечто доселе невиданное. Представьте себе тактический симулятор в стиле Jagged Alliance и с боевой системой а-ля **UFO: Aftermath**, прибавьте к нему роскошный мультиплеер и продвинутую ролевую систему и получите рецепт без пяти минут революционной игры. Мы уже писали о "Бригаде" в прошлых выпусках **"Игромании"**, и вот сегодня наш бесстрашный спецкор Андрэ Александров-Перейра совершил еще одну поездку в латиноамериканский офис разработчиков и вынес в клюве самую свежую информацию об этой игре. Читайте внимательно, ибо все, что вы увидите на ближайших страницах, — стопроцентный эксклюзив!

Покончив с эксклюзивом, переходите к гвоздю нынешнего "Центра" — "первому взгляду" на Far Cry. По первым ощущениям, это одна из лучших игр свеженачавшегося года... Не верите? И очень зря! Масштабы как **Operation Flashpoint**, геймплей в духе **Vietcong** и графика, которая не снилась даже **Half-Life 2**. И главное — все это не "в июле", "в октябре" или "when it's done" — а уже совсем скоро, практически — со дня на день. Скорее читайте наш обзор пресс-демоверсии и начинайте выкраивать из семейного бюджета копеечки на видеокарту пятого поколения. После выхода **Far Cry** она вам крайне пригодится.

Матвей Кумби, редактор

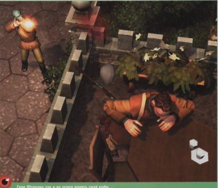
Операция Silent Storm: Часовые

Тимур Хорев

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** Nival Interactive ■
Похожесть: Операция Silent Storm ■ **Дата выхода:** Апрель — май 2004 года
■ **Системные требования:** Не объявлены ■ www.nival.ru/rus/s2_info.html

То, чего все так долго ждали, свершилось! Из недр краснознаменной имени **Сергея Орловского** компании **Nival Interactive** на стареньком панцеркляйне прикатил наш дорогой PR-друг **Юрий Маркин** и принес замечательную новость: продолжению **"Операции Silent Storm"** — быть! Причем быть уже совсем скоро — весной этого года! А еще Юра по доброте душевной не удержался и рассказал немного подробностей о **"Часовых"**. Все его слова я, разумеется, законспектировал, обработал и теперь передаю вам.

Так что держите. Держите крепче!



Герр Штирлиц так и не успел допить свой кофе...

Эхо войны

Итак, на дворе 1947 год. Вторая мировая закончилась, и на планете медленно, но верно налаживается мирная жизнь. Впрочем, полностью покончить с войной не удалось — где-то еще прячутся недобитки из секретной организации "Молот Тора". Подлецы попрятались по берлогам, зализали свои раны и уже замышляют очередной Злодейский Заговор. Впрочем, там, где есть злодеи, есть место и добрым ребятам — тайной неправительственной организации "Часовые", которая готова выступить против "Молота Тора". Ее идейным вдохновителем и главным вождем, собственно, и будем мы.

Развитие сюжета "Часовых" происходит в лучших традициях "Операции Silent Storm". Мы все так же ведем детективное расследование, разыскивая улики и допрашивая языков. Игровая кампания по-прежнему генерируется из заранее подготовленных "миссий", что позволяет всякий раз, начиная игру заново, идти совершенно другой дорогой. Более того — в продолжении разработчики сделали еще более нелинейный сюжет. Периодически вы будете встречать сюжетные развилки, каждая из которых ведет к уникальному набору миссий.

Впрочем, отвлекитесь от созерцания сюжетных развилок и посмотрите направо. Видите эти венки, букеты цветов и людей в трауре? Они пришли на прощание. Прощание с коммунизмом.

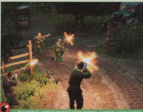
Да-да, друзья, его больше нет. Нет коммунизма, слышите? Он возник в 1943 году на отдельных территориях Германии и Великобритании и к концу войны совершенно незаметно исчез. В "Операции Silent Storm" наш отряд не испытывал никаких проблем с материальным обеспечением. Лучшие бойцы, лучшее оружие, боеприпасы и снаряжение — и все это задаром! Знай себе бери лучшие пушки со склада и совершай подвиги... В "Часовых" все не так — здесь миром правят деньги; именно на них завязана вся игра. Разработчики обещают поставить наш отряд на полное самообеспечение: хочешь жить — зарабатывай деньги. Как? Легко и просто!

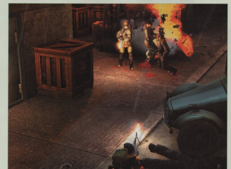
Во-первых, после каждой миссии на поле боя остается просто огромное количество трофеев: оружия, боеприпасов и так далее. Все это можно собрать, вычистить, привести в порядок и отнести в ближайшую лавку, где за этот металлолом дадут немного денег. Кроме того, не стоит забывать, что времена у нас послевоенные и беспокойные. Поэтому во время миссий вы можете наткнуться на многие ценные вещи, которые их бывшие владельцы оставили в суматохе эвакуации.

Во-вторых, деньги игроку будут выдаваться и за успешное выполнение миссий. Причем некоторые миссии будут построены так, что основной доход можно получить, только выполнив дополнительные "несюжетные" задания.

Естественно, нам будет на что потратить заработанные в честных боях деньги. Скажем, на оплату гонораров бойцам... Все головорезы полным составом перекочевали из оригинальной игры. Тут вам и Зинаида, и Тарас, и Заиль — знакомые все лица! Вот только следует отметить, что за прошедшие четыре года наши друзья... э-э-э... немного обнаглели и подались в наемники. Так что если раньше они рвались в бой, не требуя какой-либо компенсации, то теперь такой трюк с ними не проскочит — и игроку придется раскошелиться, чтобы нанять одного из бойцов. При этом сумма может варьироваться, ведь навыки разных наемников могут существенно различаться, и логично, что более подготовленный боец будет стоить значительно дороже. Кстати, перенести свое собственное альтер эго из "Операции Silent Storm" в "Часовых", скорее всего, не получится — разработчики вполне логично мотивируют это тем, что в конце оригинальной игры главный герой погибает. Но в качестве компенсации за главгероя нам предложат нового, доселе невиданного персонажа, который, по слухам, будет обладать какими-то невиданными способностями.

Еще одна внушительная статья расходов в "Часовых" — это оружие. Да-да, за пушки и боеприпасы теперь тоже придется платить! Следует отметить, что из-за введения в игру экономики разработчикам пришлось серьезно пересмотреть характеристики оружия. Теперь пушки существенно отличаются друг от друга, причем показатели их напрямую связаны с ценой — чем дороже тот или иной автомат, тем лучше он себя покажет в боевых условиях. Список оружия, кстати, существенно возрос. Помимо перекочевавших из оригинальной игры образцов появятся и новые, только что разработанные стволы, такие, как, например, АК-47 (да-да, в 1947 году уже появился всеми любимый "калаш"!), ТКБ-408 и пистолет-пулемет "Стерлинг". Никуда не денутся и любимые народом панцеркляйны вместе с их футуристическим оружием.


Автомобиль удачно попал в нашу засаду, и теперь наши ребята угощают его пассажиров свинцовыми конфетами.


Попав в бочку с чем-то зажигательным, наш рембо укокошил сразу двоих вражьих бойцов.

Еще одно интересное нововведение — теперь у оружия будет такой параметр, как "надежность". Если в "Операции Silent Storm" мы могли сколько влезет палить из выбранной пушки и не бояться, что ее заклинит, то теперь подобный трюк не пройдет. У каждого оружия будет несколько степеней повреждения. Так, с простейшей осечкой ваш персонаж сможет справиться самостоятельно, просто потратив несколько ходов, чтобы встряхнуть свою пушку. Для устранения более сложных повреждений придется уже обратиться к инженеру. Ну а самым серьезным поломкам придется ждать до базы, до ремонтной мастерской. Причем процесс починки тоже будет стоить денег. Аналогично, кстати, обстоит дело и с лечением травм — местные медработники также почувствовали ветер перемен и отныне предоставляют свои услуги исключительно за денежное вознаграждение.

Некоторые суммы денег придется тратить и для продвижения по сюжетной линии игры. Так, вполне возможно, что информатор, который повстречается игроку, не захочет делиться сведениями просто так, а потребует за них денег. К тому же не стоит забывать, что организация у нас не поддерживается правительством какой-либо страны, и это налагает на нашу работу некоторые ограничения. Так, отныне нам строго-настрого запрещается убивать мирных жителей. За убийство каждого гражданского вас ждет очень неслабый штраф.

В целом хочется отметить, что введение экономики явно идет на пользу "Операции Silent Storm" и значительно разнообразит геймплей. Теперь игроку предстоит куда тщательнее продумывать свои действия, не забывая и о финансовом благополучии команды. Самый насущный вопрос "Часовых" звучит так: на что потратить заработанные денежки? Нанять кучу наемников? Или, может, потратиться всего на пару-тройку суперпрофессионалов? Выдать всем "усредненный" комплект оружия? Или, может, попробовать оснастить кого-нибудь одного самым лучшим, что есть на базе, ну а остальным выдать то, на что останется денег? Похожие решения предстоит принимать на протяжении практически всей игры.

Есть, правда, в "Часовых" и не самые логичные решения. Так, например, не очень разумным выглядит перенос наемников из предыдущей части игры. Ведь наверняка у некоторых игроков к концу "Операции Silent Storm" выживали далеко не все бойцы. А тут получается, что они раз — и воскресли. Кроме того, разработчики решили не вводить в игру систему отношений между наемниками. По их словам, настоящие профессионалы никогда не проявляют свои симпатии и антипатии во время работы. Ну, как знать, авторы **Jagged Alliance** были совсем другого мнения...

Модернизация

Техническая составляющая игры изменилась несущественно. Графический движок решили не трогать — он и так является одним из самых технологичных на сегодняшний день. За прошедшие девять месяцев компьютеры у игроков явно стали чуть мощнее, так что в "Нивале" могут и приподнять системные требования, реализовав более просторные карты. Впрочем, пока это всего лишь мои догадки.

Очень много внимания уделяется искусственному интеллекту. Он и в оригинальной игре был неплох, а теперь разработчики грозятся довести его сообразительность до совсем уж заоблачных высот. Во-первых, враги обзавелись ярко выраженным инстинктом самосохранения. Разработчики обещают, что в игре не будет ситуаций, когда израненный противник продолжит вести бой "до последнего" — вместо этого он предпочтет отступить в безопасное место. Также враги научатся устраивать засады и даже станут с опаской относиться к местам обширного скопления тел, подозревая проделки снайпера.

В остальном — мелочи. Скажем, отныне игроку не придется носиться по всей карте в поисках трофеев — после окончания миссии он попадет на специальный экран со списком всех предметов на карте, из которых он сможет выбрать те, что ему приглянутся. Также обещается повышение производительности движка и серьезная борьба с багами.

Кроме того, "Часовые" будут выпускаться в форме классического аддона и требовать для работы диск с оригинальной игрой. Так что достаньте с полочки коробку с "Операцией Silent Storm" — уже очень скоро она вам пригодится!..

А не надо было хамить дяде автоинспектору!

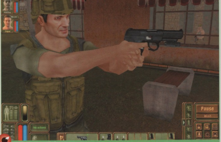
Бригада E5: Новый альянс

Андрей Александров

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** Алейрон ■ **Похожесть:** Jagged Alliance ■ **Дата выхода:** Май 2004 года ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Системные требования:** Не объявлены

Пока в странах окончательно сгнившего капитализма некоторые разработчики тщетно пытаются реанимировать трупик **Jagged Alliance** да выпускают посредственные игро-побрякушки "по мотивам **X-COM**", на просторах нашей с вами родины производство тактических игр приобретает воистину эпические масштабы. В тот момент, когда вы будете читать эти строки, наверное, уже любой пролетарий за умеренную плату сможет узнать, какова она, эта **"Власть Закона"**. Чуточку позже на пост заступят описанные выше **"Часовые"**... Ну а следом за ними покажется и **"Бригада E5"**.

Несколько месяцев назад **"Игромания"** уже предлагала вашему вниманию "горящий" материал об обстановке в стране Палинеро — интервью с **Юрием Бушиным**, главидеологом новой революции. И вот в моем почтовом ящике оказалось очередное электрописьмо из **"Апейрона"** с предложением приехать в гости и посмотреть, как идет разработка игры.



"Я и моя пушка". Фото на память.
Обратите внимание — к стволу пистолета прикреплен лазерный прицел.

Ответ на предложение, разумеется, был положительным.

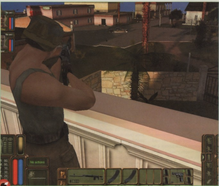
Потому что мы — бригада!

За прошедшее с предыдущей поездки время игра постепенно начала приобретать законченный вид. Вот перед нами карта Палинеро — выдуманной латиноамериканской страны, в которой развернется действие "Бригады E5". По карте сего государства разбросано несколько десятков "секторов" — заранее прорисованных локаций, в которых расположены городские кварталы, промышленные и гражданские объекты. Почти все локации, за исключением нескольких "независимых", поделены между тремя основными "фракциями", которые бьются за власть в стране: Народно-демократическим фронтом, сторонниками зловещего генерала Торменса и контрабандистами.

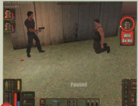
В целом геймплей "Бригады E5" сильно напоминает Jagged Alliance. Игрок, попавший в Палинеро в качестве наемника и в связи с некоторыми обстоятельствами оставшийся без командиров и подчиненных, может прибиться к одной из фракций и, выполняя задания своих "хозяев", постепенно привести их к власти в стране. Кроме того, никто не запретит "играть за себя", просто отстреливая всех, кто пытается встать у вас на пути. В процессе прохождения игры за любую из сторон нам предстоит путешествовать по карте между секторами, выполнять задания, нанимать в команду бойцов, закупаться оружием и так далее...

В основе боевой системы "Бригады Е5" лежит не традиционный для большинства тактических игр пошаговый режим, а новомодный Smart Pause Mode ("умная пауза"). В целом перестрелки протекают в реальном времени, а в определенные "опасные моменты" (например, когда одного из наших ребят вдруг начинает обстреливать противник) включается пауза. Благодаря этому бои в "Бригаде Е5" выглядят очень реалистично, и при этом AI не получает перед игроком преимущества в виде одновременного контроля над всеми бойцами.

Детализация боевой системы впечатляет: множество режимов стрельбы и перемещения, стрейфы, выпрыгивания из-за угла — все это стало уже привычным для тактических игр. Мало того, разработчики "Бригады Е5" ввели в игру такую характеристику, как "адреналин", которая описывает общее психологическое состояние бойца. Вот, например, наемник идет по улице. Его "адреналин" в норме — можно хоть сейчас вступать в бой. Но вот он заворачивает за угол и видит перед собой толпу вооруженных мучачос. "Адреналин" тут же подпрыгивает до небес, дыхание учащается, руки начинают дрожать, и в такой момент попасть из табельного оружия получается разве что себе в голову — и то если долго целиться. Но вот проходит некоторое время, "адреналин" постепенно снижается, туман в голове рассеивается, и боец уже может в полную силу участвовать в бою. Но это еще не все! Дело в том, что уровень "адреналина" зависит от огромного количества факторов. Например, известно, что бойцов крайне нервируют пули, которые пролетают над головой; вот вам и готовая тактика — возьмите себе пулеметчика и заставьте его в течение десяти минут палить по местам возможного пребывания злодейских редисок. И как только оные редиски дойдут до нужного уровня "адреналиновой кондиции", выводите своих наемников из укрытия — и кончайте с врагом.



Сейчас он подстрелит президента, возьмет из камеры хранения чемоданчик с долларами и поедет отдыхать на Гавайи.

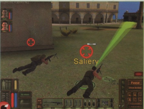


Лежачих, как известно, не бьют. А вот стоящих на коленях — еще как!

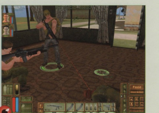
КОМПЬЮТЕРЫ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ПЕРИФЕРИЯ

PRIMETEK
Albatron
PLEXTOR
Pioneer
Tekram
SONY
NEC

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
WWW.COMPUTER-ONLINE.RU
"Слейм" тел.: (095) 234-59-59 (м-канальный)



Гражданин Сальери уже выцеливает своего Моцарта...



А вот так мы в Палинеро ведем политические дебаты!

Также на потрясающем уровне смоделирована работа оружия и экипировки. В "Бригаде Е5" нет никаких условностей вроде взятых с потолка "очков повреждения" — здесь действуют те же законы, что и в реальной жизни. Учитываются даже такие мелкие нюансы, как реакция бронежилета на различные типы боеприпасов. Так, например, легкий "броник" практически на сто процентов защитит бойца от пистолетных пуль. Однако при выстреле из снайперской винтовки легкий бронежилет лишь усугубит ситуацию: летящая с огромной скоростью пуля не только с легкостью пробьет бронежилет, но при попадании развалится на несколько осколков и "потянет" за собой куски бронированной пластины. В результате рана, которую получит персонаж, будет значительно более опасной. Грамотно рассчитывается и эффект от различных "аддонов" на оружии. Так, например, при ярком дневном свете наличие на пушке лазерного прицела не даст вам ровным счетом никакого преимущества. Банально: наемнику при хорошем освещении будет трудно разглядеть след от прицела. Зато ночью, когда характерная красная точка отчетливо видна на огромных расстояниях, лазерный прицел здорово поможет нашим бойцам.

Ассортимент местных магазинов впечатляет: десятки видов пушек, куча модификаций для оружия, миллион разновидностей боеприпасов и снаряжения. Шутка ли — патроны в этой игре можно покупать поштучно(!), чтобы потом снаряжать ими использованные магазины от оружия. Занятие сие муторное, зато позволяет сэкономить немалое количество дензнаков. Кроме того, при подобном подходе становится возможным заряжать в магазин патроны сразу нескольких типов. Например, если зарядить в конец пулеметной ленты несколько трассеров, то они будут играть роль своеобразной "сигнализации", сообщающей о том, что у бойца кончаются патроны.

Крайне оригинально в "Бригаде Е5" сделан инвентарь. В инвентаре есть как "быстрые" слоты (карманы, из которых, например, можно стремительно достать гранату), так и "медленные". При этом наличие "медленных" и "быстрых" слотов не фиксировано, а зависит от того, какое обмундирование надето на бойце. Так, к примеру, можно купить себе объемный рюкзак с огромным числом "медленных" слотов, а можно обзавестись легкой походной сумкой с несколькими "быстрыми" слотами — и носить в ней магазины к оружию и гранаты.

С оружием связан еще один очень интересный параметр — его цена. Цифра на ценнике, которая стоит рядом с каждой отдельной пушкой, выводится в полном соответствии с... курсом спроса и предложения! То есть при росте спроса на определенную модель оружия возрастет и его цена. И наоборот. Если же учитывать, что оружие в игре покупает не только игрок, но и представители всех противоборствующих сторон, то можно вывести ряд закономерностей и предсказывать с их помощью поведение той или иной стороны. Так, к примеру, резкий рост стоимости оружия на территории, принадлежащей генералу Торменсу, скорее всего будет свидетельствовать о том, что сторонники генерала в массовом порядке вооружаются, и, значит, в ближайшем времени стоит ждать масштабной акции с их стороны.

Революция онлайн

Многопользовательский режим в тактических играх — большая редкость. Чтобы получить действительно играбельную и сбалансированную вещь, надо учитывать уйму различных моментов. Но даже если у разработчиков получится учесть самые мелкие детали, то игра все равно вряд ли станет популярной среди масс — слишком уж сложно, да еще и требует недюжинной выдержки и терпения.

Тем не менее ребята из "Алейрона" пошли на серьезный шаг и добавили в "Бригаду Е5" многопользовательский режим. Да, можно сказать сразу, они не рассчитывают, что когда-нибудь их проект скинет с мультиплеер-олимпа какой-нибудь "пацанский" **Counter-Strike**. Нет, мультиплеер "Бригады" рассчитан на самых прожженных фанатов игры — нечто вроде награды за преданность жанру. Что, впрочем, нас только радует.

Скажу сразу: многопользовательский режим у "Алейрона" получился крайне интересный. Перенос Smart Pause Mode на мультиплеерный фундамент прошел легко и без потерь. Разработчики приняли простое и очень логичное решение — ограничить время паузы, которое выдается игрокам. Во время баталии любой из игроков в любое время сможет включить паузу, но при этом ему придется учитывать два очень важных фактора. Во-первых, пауза включится не только для него, но и для соперников, которые также смогут попробовать использовать ее в своих целях. Во-вторых, включение паузы автоматически приведет к тому, что стремительно начнет уменьшаться цифирь на специальном счетчике. Как только его значение достигнет нуля — все, больше вам пауз не положено. Отныне придется играть в реальном времени и надеяться на передышки во время пауз противника. Ну и, наконец, в-третьих: чем дольше у игрока включена пауза, тем быстрее убывает отведенное на нее время. Это стимулирует игроков грамотно и быстро планировать свои действия.

В результате всех этих факторов получается весьма интересная картина. Начнем с того, что никто не заставляет игроков пользоваться паузами. Хотите — играйте вообще без них. Если не набирать в команду излишнее количество бойцов, вполне можно контролировать их действия и в режиме реального времени. С другой стороны, терпеливые игроки мо-

Трудовой коллектив "Апейрона".
В сером свитере и с "калашом" — наш старый знакомый Юрий Бушин.

ULTRA COMPUTERS
www.ultracomp.ru

- Более 6000 наименований на складе компьютеров, комплектующих, периферии, КПК, ноутбуков, Hi-Fi систем и компонентов, аудио-видеооборудования, мобильных телефонов и оргтехники
- Сборка компьютеров на заказ
- Продажа в кредит
- Доставка по Москве
- Работа в будни до 22.00, в субботу до 20.00
- Оплата принимается в рублях РФ, долларах США и евро

Genius
WIRELESS
Ultimate Freedom

Genius

Теперь и в Санкт-Петербурге !

198188, Санкт-Петербург
ул. Возрождения, д. 20А
(812) 336-37-77

115142, Москва
ул. Коломенская, д. 17
(095) 775-75-66,
729-52-55, 729-52-44

гут попробовать режим с большим количеством времени на паузу. Здесь уже можно будет делать ставку на тактику, по несколько минут обдумывая каждую стадию сражения. Наконец, можно попробовать и третий вариант: игроку будет отведено крайне мало времени, которого хватит всего для двух-трех полноценных пауз за игру. Тут от игрока потребуются уже хитрость и рассудительность. Хитрость — для того, чтобы постараться подгадать моменты, на которых противник включит паузу, и попробовать за его счет сэкономить свое время. Ну а рассудительность — для грамотного и экономного использования собственной паузы.

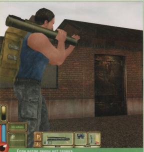
Наконец, самые продвинутые игроки смогут попробовать еще один, очень оригинальный, стиль игры. Дело в том, что в "Бригаде Е5" запланирован специальный конструктор, позволяющий "программировать" действия бойцов. Благодаря этому можно научить своих подчиненных автоматически реагировать на достаточно сложные игровые ситуации, что позволит игроку сэкономить время и сосредоточиться на действительно важных событиях. Более того — в игре есть возможность создать несколько "наборов действий" ("агрессивный", "оборонительный" и тому подобное) и переключаться между ними в зависимости от обстановки. В теории, с помощью такого конструктора можно будет запрограммировать собственный искусственный интеллект и практически полностью переложить управление подчиненными на плечи компьютера.

Во время моего визита в "Алейрон" у разработчиков было готово всего три сценария для многопользовательской игры. В релизе их, разумеется, окажется намного больше. Но даже те три, которые есть сейчас, заслуживают самого пристального внимания. Первый — поединок двух команд, в каждой из которых по трое бойцов, вооруженных пистолетами и гранатами. Бой в этом режиме представляет собой брутальное рубилово на предельно коротких дистанциях. Во втором режиме сражаются пары (снайпер плюс пулеметчик). Здесь бой идет сразу на нескольких дистанциях, а от игрока требуется мудро сочетать сильно разнящиеся умения своих бойцов. Наконец, третий режим пока носит рабочее название assault. Есть вилла, огороженная забором и охраняемая командой из пяти бойцов. И есть команда из девяти нападающих бойцов. По сути своей этот режим — классический спецназовский "штурм здания" с долгими позиционными маневрами, перестрелками через окна и скоротечными схватками на близких дистанциях.

Техническая сторона мультиплеера выглядит весьма симпатично. До шести бойцов в команде и до восьми команд в игре. Возможны союзы между игроками и участие в сражении AI-солдат. И, наконец, самое главное: разработчики обещают очень качественный и продуманный сетевой код, который позволит участвовать в мультиплеерных ристалищах даже при модемной скорости подключения к сети.

■ ■ ■

Вообще-то в целях конспирации даты начала революций принято не раскрывать. Однако для читателей "Игромании" сотрудники "Алейрона" сделали маленькое исключение. Итак, по сведениям нашей разведки, революционное шествие "Бригады Е5" по российскому рынку предположительно начнется уже в мае 2004 года. Начинаем зачеркивать дни в календаре...



Если возле двери нет звонка, то приходится стучаться при помощи гранатомета.

Far Cry

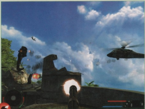
Степан Чечулин

Жанр: 3D-экшен ■ **Издатель:** Crytek Studios ■ **Издатель в России:** Бука ■ **Разработчик:** Ubisoft ■ **Похожесть:** Devastation, Vietcong, HALO ■ **Дата выхода:** Март 2004 года ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ http://farcry.ubi.com

Если последний год вы провели не в отдаленном буддистском монастыре, то, конечно, знаете, что очень скоро нас ждет революция, которая полностью изменит наши представления о том, что такое качественный 3D-экшен. И речь идет не о **Half-Life 2** и даже не о **Doom III**, друзья. Сегодня мы говорим о **Far Cry** — игре, над которой прилежно трудятся кудесники из **Crytek Studios** и которая на момент, когда вы читаете этот текст, уже должна появиться в продаже. Парни из Crytek, похоже, нисколько не сомневаются в том, что их детище без труда заткнет за пояс и Half-Life 2, и Doom III. И действительно — после всестороннего изучения демо-версии есть все основания полагать, что у Far Cry и впрямь есть все шансы стать чуть ли не главным экшеном года.

Райский уголок

Сюжет игры банален, но мил. В 2020 году некий выживший из ума ученый приобрел милый островок где-то в Тихом океане, дабы вдали от чужих глаз проводить эксперименты на животных, превращая милых зверюшек в жутких мутантов (мы люди воспитанные, так что не будем тыкать пальцем в гражданина Уэллса и его роман "Остров доктора Моро", который авторы наверняка использовали в качестве источника вдохновения). Однажды таинственным островом и психом в белом халате заинтересовалась симпатичная и не в меру любопытная журналистка Валери. Чтобы добраться до острова, юная акула пера нанимает головореза Джека Кравера, который за разумную плату берется доставить девушку. Увы, вояж на остров окончился плачевно. Охрана засекла, атаковала и потопила яхту, а Джек и Валери оказались в плену. Нам же предстоит в роли рассвирепевшего из-за потери яхты Джека на протяжении четырнадцати уровней бегать по острову и нещадно изничтожать приспешников свихнувшегося профессора, чтобы в итоге спасти Валери и разрушить коварные планы ученого.



Справочник лесного партизана, правило №1343: если увидите вертолет — бегите!

Кроме того, разработчики утверждают, что Far Cry начнется с того, что наш подопечный приходит в себя связанным по рукам и ногам в трюме какого-то корабля. Вероятно, в релизе игры так оно и будет. Но демо-версия начинается с того, что бравый Кравер, загрузившись в моторку, на всех парах мчится к берегу. В руке у него — "Магнум" с боезапасом в пятьдесят патронов, а перед глазами — огромный остров, кишащий противниками. Такой вот намечается пикник.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

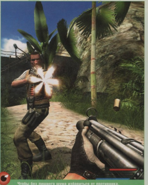
Kosong-up
P'och'on
Kangnung
Seoul
Inch'on
Suwon
Ch'unch'on
Taebaek
Sosan
Yongju
Yesan
Andong
Ch'ongju
Taejon
Kumi
P'ohang
Taegu
Kunsan
Chonju
SOUTH KOREA
Ulsan
Kwangju
Ch'angwon
Pusan
Mokp'o
Sunch'on
Chindo
Kohung

КОРЕЯ

ЗАБЫТАЯ ВОЙНА

1С ФИРМА «1С»   CENEGA   PLASTIC REALITY

© CENEGA PUBLISHING, s.r.o. Все права защищены. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.



Чтобы без лишнего шума избавиться от противника, лучше всего прикрутить к MP5 глушитель.

Бои местного значения

Активные боевые действия начинаются сразу после высадки на остров. На берегу "пасутся" несколько бойцов, которых надо немедленно уничтожить, не дожидаясь, пока кто-нибудь из них вызовет подкрепление. Потому что подкрепление — это слабо сказано. На самом деле после того, как один из супостатов сообщит о вторжении на остров, к нему на помощь сбегутся практически все боевые силы противника. Разработчики в свое время не зря нахваливали AI в Far Cry. По демоверсии прекрасно видно, что враги ведут себя крайне разумно. Они предельно осторожны, не кидаются грудью на амбразуру, действуют группами и всегда стараются зайти с тыла. Схватка с пятью-шестью супостатами одновременно — занятие не для слабонервных. Стоит на секунду замешкаться, как противник тут же метко прошьет тебя автоматной очередью. А так как Far Cry объявлена разработчиками не просто экшеном, а экшеном замороченным и тактическим, то быстрая смерть главгероя наступает уже после двух-трех пулевых ранений.

Мало того, что враги настораживаются при любом шуме, закидывают подозрительные места гранатами и на всякий случай прочесывают заросли пулеметными очередями, так они ко всему прочему еще и обожают, чуть что, вызывать подмогу. Если не уследить за каким-нибудь особо ретивым воякой, то он быстренько кликнет своих — и вот уже в небе кружат вертушки и сбрасывают десант, по волнам несутся катера с пулеметами на борту, а по дороге едут под завязку загруженные бойцами грузовики... Однако если вы ветеран виртуальных сражений и уже поднаторели в экшенах, то никто не помешает вам, подобно Рембо, отправить на тот свет взвод вражьей пехоты и взорвать к чертовой бабушке всю окрестную технику — лишь бы патронов и гранат хватило.

А секрет таких скорых расправ в том, что в Far Cry вражье подкрепление выдвигается с заранее подготовленных позиций. То есть супостаты не материализуются из ниоткуда, а именно что прибывают из других частей острова! Все наши противники — не безмозглые статисты, а почти настоящие люди. В то время, когда они не бегают по джунглям с автоматом, они занимаются простыми и обыденными вещами. Одни бойцы разгружают грузовик, другие — патрулируют дороги, третьи просто греются на солнышке и ловят рыбу... Но стоит прозвучать сигналу тревоги, как служивые тут же бросают удочки и грузы, прекращают прогулки по лесным тропкам и на всех парах несутся к месту высадки злоумышленника, то есть вас. Конечно, в теории можно дождаться сбора всей банды и безжалостно уложить всех супостатов в мать сыру землю, однако на практике выполнить эту задачку практически невозможно.

Бронетанки

Набор оружия в Far Cry стандартный: разномастные MP5, M16 и P90, снайперские винтовки и дробовики, плюс комплект гранат и ракетница, с помощью которой удобно подрывать вражескую технику. Если вам не хватает обычных средств смертоубийства — можно забраться в джип или катер, оснащенные станковыми пулеметами, и с их помощью пачками косить вражин. Вероятно, в релизе можно будет покататься и на других машинах, а может, и полетать на вертолете.

Надо сказать, транспорт в Far Cry жизненно необходим, ибо таскаться на своих двоих по уровням площадью в 4 квадратных километра весьма утомительно. Столь широкие просторы, помнится, были разве что в **Operation Flashpoint**. Только в Far Cry это не бескрайние пустые поля, а раскинувшиеся во всей своей красе тропические леса. Стоит взобраться на горку повыше, посмотреть в бинокль или в прицел снайперской винтовки — и можно увидеть такие пейзажи, что дух захватывает.

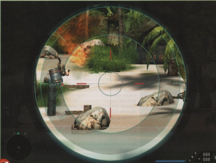
Мало того, все эти красоты — вовсе не декорация. Скажем, углядев на горизонте симпатичный островок, вполне можно отправиться туда на катере и пошуровать в тамошнем лесочке. Благодаря огромным размерам территории перед нами открываются такие стратегические и тактические возможности, что голова идет кругом.

Пройти из точки А в точку Б можно самыми разными способами: например, захватить джип, снести на бешеной скорости все блокпосты и расстрелять охрану. Правда, очень может быть, что джип подорвется на мине, которую предусмотрительные противники установили на дороге. Что ж, в таком случае можно залезть в катер, расстрелять большую часть против-

WORK-IN-PROGRESS DEMO
PRE-ALPHA DEMO

Очень скоро на этом райском островке начнется форменный апокалипсис.

Если вы устанете от многочасовых пеших прогулок, то всегда сможете "одолжить" у местных жителей пацанский джип.



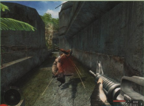
В Far Cry линия горизонта простирается аж на 800 метров. В таких условиях умелое использование снайперской винтовки становится архиважным делом.

ников с воды, причалить к берегу и двинуться вглубь острова пешочком, без шума и пыли приканчивая супостатов по одному. Ну а если вы не любитель морских вояжей, то вполне реально отыскать тайный вход в бункер и пройти под землей, избежав встречи с основными силами противника и прикончив только пару часовых. Такое разнообразие прохождения каждого уровня побуждает пройти игру как минимум пару раз. Жаль только, что нам не обещают никаких ответвлений от генеральной сюжетной линии и альтернативных концовок...

Красота неземная

Графика Far Cry — это, пожалуй, лучшее, что мне приходилось видеть в экшенах. Шейдерная вода сверкает в лучах заходящего солнца, густая трава томно шевелится на ветру и честно пригибается под тяжестью ботинок Джека. Волны лениво накатывают на почти осязаемый песок, а жаркое слепящее солнце на пляжах сменяется сумрачной прохладой джунглей, где лишь редкие лучи пробиваются сквозь плотную листву. Природа в игре настолько похожа на настоящую, что хочется нырнуть в эту прозрачную водичку и понежиться на золотом песочке.

Впрочем, расслабляться не стоит: как только появятся враги и закипит бой, окружающую мирную идиллию к чертям разнесут красочные разрывы гранат и яркие вспышки автоматных выстрелов. Физика Far Cry работает честно и ничем не уступает тому же **Max Payne 2**, а кое в чем его и превосходит.



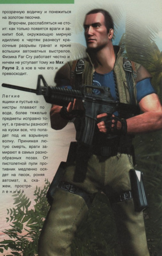
Получив заряд бодрости из дула М16, редиска картинно отлетает на добрый десяток метров, орошая кровью стены и землю.

Легкие ящики и пустые канистры плавают по воде, более тяжелые предметы исправно тонут, а гранаты разносят на куски все, что попадет под их взрывную волну. Принимая лютую смерть, враги замирают в самых разнообразных позах. От пистолетной пули противник медленно осядет на песок, роняя автомат, а, скажем, простреленный очередью М16 враг отлетит к стене, снося на своем пути стулья, столы и прочую мебель... Все эти мелкие детали создают удивительную картину почти настоящего боя.

Ну а кроме того — благодаря уникальной технологии PolyBump вся эта неземная красота жрет не так много системных ресурсов. Все дело в том, что в соответствии с PolyBump каждый персонаж сначала создается в 3D-редакторе из 250 тысяч полигонов, а затем при помощи специальной технологии сжатия его модель упрощается до полутора тысяч полигонов. Нагрузка на процессор и видеокарту резко снижается, но внешне модель выглядит практически так же, как если бы она состояла из пресловутых двухсот пятидесяти тысяч пэ...

■ ■ ■

Судя по демо-версии Far Cry, нас ожидает очень интересный экшен с отменным геймплеем и роскошной графикой. Если до релиза не произойдет ничего из ряда вон выходящего, то уже совсем скоро мы получим по-настоящему увлекательную игру, за которой наверняка проведем не одну веселую ночь. ■



E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ВЕРДИКТ

РЕЙТИНГИ ИГР

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в "Тетрисе". Однако "классный сюжет" присутствует далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то реально свежее и оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то иными невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "**Вердикт**", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши самые наилучшие ожидания из возможных (а надеяться на лучшее можно всегда, даже если игра кажется проходным середняком), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем сильнее разнится впечатление от финальной версии игры с нашими самыми лучшими ожиданиями, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, в котором автор излагает свое мнение относительно рецензируемой игры, тем самым отвечая на вопрос "чего мы в итоге дождались и, собственно, стоило ли этого ждать".

ГЕЙМПЛЕЙ

Один из главных рейтингов игры. Геймплей — это то, ради чего мы обычно играем в игры. Чем больше баллов стоит в этом пункте, тем увлекательнее игровой процесс, тем выше играбельность в целом и тем меньше шансов на то, что игра вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. Причем в выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но и красота игры как таковая.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь этот рейтинг показывает качество звука, а во вторую — музыкального сопровождения. В редких случаях из этого правила возможны исключения, например, когда в игре с ничем не выдающимся звуком вдруг обнаруживается шикарный авторский саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем доступнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и тем больше удовольствия от геймплея вы получите.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг, который является не субъективной оценкой автора, а, по сути, объективным рейтингом игры от всей редакции "**Игромании**" — по нему можно смело делать выводы насчет общего качества того или иного проекта. Кроме того, финальный рейтинг игры не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в определенной степени их учитывает.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

😖 Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и значимые недочеты перевода.

🙂 Толковая качественная локализация, каковых большинство. Литературный перевод текста, нормальный кастинг актеров и либо полное отсутствие недочетов, либо отсутствие критичных недочетов.

😃 Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко и каждая из них — настоящий шедевр!

Apocalyptica

Жанр: Action ■ **Издатель/Разработчик:** Konami/Konami ■ **Похожесть:** Teenage Mutant Ninja Turtles ■ **Системные требования:** CPU 700 (900)MHz, 128(256)Mb, 32(64)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Два CD

Так же, как любая игровая компания, **Konami** создает не только хиты мирового масштаба вроде **Metal Gear Solid 2** и **Silent Hill 3**, но и вполне себе проходные, ничем особым не примечательные игры. Например, такие, как **Apocalyptica**, за которой можно провести пару вечеров, а потом забросить на дальнюю полку.

Сюжет игры тривиален. Силы тьмы в который уж раз разбушевались, адские демоны стремительно захватывают мир, и вскорости всему человечеству наступит полный и окончательный Апокалипсис. Чтобы предотвратить конец света, бог посылает на борьбу с дьяволом и его приспешниками шестнадцать бойцов, которые с помощью бластеров, плазменных пушек и мечей должны загнать нечисть обратно в преисподнюю и восстановить вселенский порядок.

Процесс спасения мира начинается с выбора одного из шестнадцати персонажей, которые якобы отличаются друг от друга не только внешним видом, но и характеристиками. Один вроде как быстро бегает и высоко прыгает, другой может одним ударом уложить любого противника, третий — крепкий середнячок, который одинаково плохо прыгает и дерется. На деле же все эти различия практически незаметны, и никакой разницы между, скажем, гигантом-силачом и хрупкой девушкой растаманской наружности почти нет.

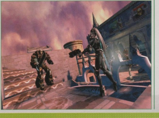
Разработчики игры утверждают, что на создание геймплея их вдохновил режим Assault, очень популярный среди поклонников первого **Unreal Tournament**. Суть оного режима в следующем: две команды пытаются за определенное время выполнить ряд задач. Например, заложить бомбу в место А, уничтожить какой-то важный объект В или привести в действие некий хитрый механизм С. То же самое и в Apocalyptica — за весьма ограниченное время нужно выполнить несколько простеньких заданий: открыть дверь, отключить защитное поле, захватить и доставить на базу ценный артефакт и так далее. По пути, разумеется, придется отправить на тот свет буквально легион противников, которые упорно лезут изо всех щелей и стараются превратить нас в фарш. А поскольку через несколько минут после своей гибели враги в полном составе восстают из мертвых, поход за славой превращается в бесконечное и довольно напряженное рубилово на мечах. Набор ударов и комбо, которыми владеют герои, невелик, поэтому бои почти всегда сводятся к монотонному кликанью левой кнопкой мыши по всему, что движется.

Кроме участия в банальных поединках на мечах, можно пострелять из разного оружия (коего в этой игре аж четыре вида) — всякие ракетницы, плазменные пистолеты и тому подобные импульсные винтовки не раз спасут вашу жизнь, когда враги будут переть на рожон и зажимать в угол.

Графика Apocalyptica напоминает игры года эдак 1998. Топорные модели персонажей, кривая анимация, невыразительный дизайн уровней. Правда, неплохо удались спецэффекты — всякие выстрелы из пистолетов, искры от скрещенных мечей и тому подобная пиротехника. Сносно — но не более того.

В итоге можно сказать, что в обществе этой незатейливой, но по-своему интересной игры вполне можно скоротать пару промозглых вечеров, нарубая в капусту дьявольских прихвостней и в очередной раз спасая мир от конца света.

Рейтинг: ■■■■□□□□□□ **4,0**



One Must Fall: Battlegrounds

Жанр: Fighting ■ **Издатель:** Tri Synergy ■ **Разработчик:** Diversions Entertainment ■ **Издатель в России:** 1С ■ **Похожесть:** One Must Fall ■ **Системные требования:** CPU 500(900)MHz, 128(256)Mb, 32(128)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Один CD

Если когда-нибудь для людей, страдающих зависимостью от компьютерных игр, откроют специальную реабилитационную клинику, то в отделении файтингов самой популярной припаркой явно станет **One Must Fall: Battlegrounds**. Ибо единственные чувства, которое может вызвать у поклонников компьютерных драк этот некислых размеров кусок программного кода, непонятно как оказавшийся в красивой коробочке, — это шок и замешательство.

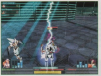
А ведь начиналось все очень даже хорошо. Жанр, который на PC все равно что непаханое денежное поле. Славный предок (до последнего времени **One Must Fall** считался даже культовой игрой), за которым многие игроки провели немало времени... Казалось бы, радуйся таким тепличным условиям да делай хорошую игру. Но увы — раздутый шарик сиквела со звоном лопнул. И вместо интересного и добротного файтинга игроки получили нечто сугубо вторичное, недоделанное и устаревшее.

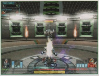
Начнем с основы любой компьютерной драки — боевой системы. Сражаемся мы на роботах, следовательно, суть развлечения — бери да бей стальным кулаком по не менее стальной голове противника. Впрочем, не ждите от One Must Fall: Battlegrounds каких-либо откровений — здесь все как в худших домах, построенных в самом непрестижном квартале нашего городка. Несколько базовых ударов, кучка простеньких комбо да пара суперприемов на десерт. Результат такого скудного набора вполне предсказуем. Если в том же **SoulCalibur** — далеко, кстати, не самом сложном приставочном файтинге — изучать приемы, тактики и контртактики одного-единственного бойца можно в течение нескольких дней, то для освоения всех "тонкостей" One Must Fall: Battlegrounds достаточно пары часов. Конечно, по идее, в сражающихся роботов еще можно усаживать разных пилотов, которые отличаются своими персональными характеристиками... Но заметного влияния на геймплей это почему-то не оказывает.

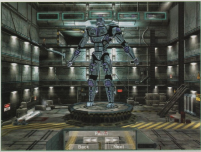
Остальные элементы выглядят не намного лучше. Одиночная игра, состоящая из нескольких турниров, банально скучна. Да, разработчики, конечно, постарались внести в нее разнообразие, добавив ряд сюжетных событий и устроив бои с участием сразу нескольких бойцов. Но толку от этого — ноль. Ибо шаблонность боев в сочетании с тупейшим искусственным идиотом ("интеллектом" местный AI ну никак не назовешь) заставляют игрока зевать уже после пары отыгранных раундов. Мультиплеер выглядит чуточку получше, но даже там задержаться надолго не позволит примитивнейшая боевая система.

Ну а последний плевок в душу — это техническая проработка игры. "Сюжетные" тексты лучше не читать вообще — иначе рискуете загреметь куда не надо после рассказа о девушке, которая в далеком детстве свихнулась и возомнила себя тигрицей и теперь копит деньги на пластическую операцию, чтобы окончательно превратиться в эту полосатую кошку и эмигрировать в Африку. Честное слово, все так и есть — я не шучу!.. Во время боев также рекомендуется не смотреть на монитор — зрелище картинки, которую выдает местный графический движок, точно не пойдет вам на пользу. Уши, кстати, тоже лучше заткнуть. Почему — догадайтесь сами.

Рейтинг: 🟩🟩🟩🟩⬜⬜⬜⬜⬜⬜ **4,0**







героям
тоже нужно
выглядеть качественно

цифровые фотоаппараты
AIPTEK®

от 50 до 150$
цены действительны
до февраля 2004

"Мастер Компьютер XXI"
784-63-53 / 785-38-95
"Электрон сервис"
424-78-21 / 231-49-38
"Цифровые технологии"
937-42-79
"Остров технологий"
789-67-97
"Альт Телеком"
258-00-42
"Санрайз"
956-12-25
"Корвет"
369-06-94
"Систек"
781-23-84
"КИТ"
389-44-27

Pocet Cam 3200
тип сенсора CMOS 2 Mpix,
разрешение : до 2048x1536,
память: 32 Mb,
LCD TFT цветной дисплей 1,5",
внешняя память SD/MMC Card,
вспышка, интерфейс USB,
питание 2x1,5V AAA

ANITO: Defend a Land Enraged

Жанр: RPG ■ **Издатель/Разработчик:** Anino Computer Entertainment/Anino Computer Entertainment ■ **Похожесть:** Diablo, Baldur's Gate ■ **Системные требования:** CPU 450(800)MHz, 128(256)Mb, 16(32)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

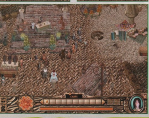
Если вам надоели RPG, сюжет которых чаще всего развивается в уже порядком надоевшем мире фэнтези с его злобными драконами, храбрыми рыцарями и прекрасными принцессами, которые сидят в замшелых замках, то, возможно, **ANITO: Defend a Land Enraged** придется вам по вкусу. Однако если вы ищете не только сюжетное разнообразие, но и качественно сделанную игру, то, увы, ANITO — это не совсем то, что вам нужно.

Дело происходит на Филиппинах в 1581 году, когда европейцы только начали колонизировать эти острова. Вам предстоит предотвратить войну между местными племенами и колонизаторами. Выполнять столь благородную миссию можно в образе или шустрого паренька, а по совместительству еще и сына вождя, по имени Агила, или симпатичной девушки Майи — оного вождя, соответственно, дочери. Разница между персонажами очевидна: Агила отличается недюжинной силой и крепким здоровьем, но плохо стреляет из лука и медленно бегает, а Майя, в свою очередь, бегает быстрее ветра и стреляет из лука не хуже Робин Гуда. Со ста шагов воробью в глаз попадет. У каждого персонажа — четыре характеристики: сила, ловкость, здоровье и... "чакра", в переводе на нормальный язык самая что ни на есть "мана". К сожалению, кроме этих характеристик, больше у героев развивать нечего. Никаких особых умений у них нет, а улучшение четырех основных параметров происходит крайне быстро. Уже к началу второй главы герой достигает самого высокого уровня, и дальше расти ему уже просто некуда. При этом уровень противников продолжает расти, как на дрожжах, так что ближе к середине игра заметно усложняется, и, чтобы выиграть многочисленные бои, придется продемонстрировать изрядную хитрость, выманивая врагов и уничтожая их по одному.

Сражения в ANITO проходят в реальном времени, подобно тому, как это было в **Baldur's Gate**. Но если в признанном шедевре от Bioware игра при появлении врага автоматически переходила в боевой режим, то в ANITO это происходит только после нажатия пробела. Весьма неудачное, надо сказать, решение. Нередко случаются ситуации, когда враги уже вовсю метелят главгероя, а тот терпеливо ждет, пока игрока наконец не осенит, что он просто забыл перейти в боевой режим, нажав злосчастный "пробел". Видов атаки в игре две: герои могут рубить противников мечом или стрелять в них из лука. Техническая сторона ANITO особой радости не вызывает. Цветовая гамма скромная: практически всю игру приходится шататься по уровням, выполненных в двух цветах — черном и коричневом. Детализация и анимация персонажей — слабенькие. Ну а в целом графика жутко напоминает игры вроде первого **Diablo** или **Fallout**, что для 2004 года — просто нонсенс.

Впрочем, стоит отметить одну маленькую деталь. ANITO — первая RPG, сделанная филиппинскими разработчиками, а первый блин, как мы знаем, всегда получается комом. К тому же не стоит забывать и о том, что историческая подоплека сюжета представляет собой некую образовательную ценность: местный сторилайн может вполне служить наглядным пособием по истории Филиппин. А это небольшой, но все-таки плюс...

Рейтинг: ■■■■□□□□□□ **4,0**



BIONICLE

Жанр: Action/Adventure ■ **Издатель/Разработчик:** Electronic Arts/Argonaut Software ■ **Похожесть:** The Hobbit ■ **Системные требования:** CPU 600(900)MHz, 64(256)Mb, 32(64)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

Трудно сказать, ставят ли разработчики перед собой цель создавать игры специально для детей. Однако число игрушек, которые могут быть интересны только подрастающему поколению, растет с каждым днем. **BIONICLE** — классический платформер со стандартным для этого жанра геймплеем. Ходим-бродим по не шибко большим уровням, перепрыгиваем пропасти и приканчиваем вражин — подозрительного вида стрекоз, жуков, крабов и крыс, которые в изобилии населяют здешние места. В полном соответствии с законами жанра в конце каждого уровня топчется босс, с которым нам (естественно!) надо безжалостно разделаться. После смерти главредиски начинается следующий уровень все с теми же крысами, крабами и стрекозами...

Очевидно, что если геймер достиг школьного возраста, он пройдет эту игру стремительно и неукротимо часа за четыре. Единственную проблему в этом процессе может создать весьма норовистая камера, которая как будто нарочно выбирает самые неудобные ракурсы, из-за чего придется частенько погибать и начинать уровень заново.

Графически игрушка выглядит более чем скромно. Анимация и модели персонажей сделаны слабо, уровни бедны на детали, а цвета в игре исключительно черные и серые. Добавьте сюда не шибко удобное управление, и вам станет понятно, что в BIONICLE могут играть только очень нетребовательные дети...

Рейтинг: Для детей

AFL Live 2004

Жанр: Спортивный симулятор ■ **Издатель/Разработчик:** Acclaim Entertainment/IR Gurus Interactive ■ **Похожесть:** Madden NFL 2004, AFL Live 2003, FIFA Soccer 2004 ■ **Системные требования:** CPU 500(700)MHz, 128(256)Mb, 32(64)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Рядовому геймеру привычны аббревиатуры **NHL**, **FIFA** и **NBA**. Игры с такими названиями появляются регулярно. А вот три буквы **AFL** вряд ли знакомы так же хорошо. Признаться, я и сам впервые встретил игру с таким названием. Но, отыграв несколько часов кряду, могу смело утверждать, что **AFL Live 2004** — игрушка неплохая, но до FIFA явно не дотягивает.

Суть игры в следующем: две команды всеми силами стараются забросить мяч в ворота друг друга. Для этого они затейливо передают мяч друг другу, все ближе и ближе подбираясь к воротам. Все это очень похоже на футбол, но какой-то странный: мячик игроки носят в руках, а бьют по нему ногами. Чтобы отобрать мяч, надо наброситься на противника сзади, уронить его наземь и схватить добычу. Гремучая смесь обычного футбола и регби!

Описывать все правила AFL — пустая трата места и времени. Если вам вдруг припрет постичь искусство игры в AFL, купите AFL Live 2004 — вы быстро во всем разберетесь сами. Только будьте готовы к тому, что освоению игры будут мешать многочисленные огрехи разработчиков. Игроки отчаянно "тормозят" и откликаются на все ваши команды с огромной задержкой. Только заставишь "футболиста" сдвинуться с места, как компьютерный противник уже забил гол...

Графика AFL Live 2004 и анимация игроков — на твердую троечку. Зрители на трибунах хороши только издали. А вблизи сразу видно, что это никакие не зрители, а скверно нарисованные спрайтовые фигурки. Кроме того, модели игроков, да и немногочисленные спецэффекты прорисованы из рук вон плохо.

В итоге AFL Live 2004 можно посоветовать лишь немногочисленным любителям и собирателям спортивных симуляторов, которым интересна любая новинка жанра.

Рейтинг: ■■■□□□□□□□ **3,0**

РАСКРОЙ ЗАГОВОР! УЗНАЙ ПРАВДУ!
BEYOND
GOOD & EVIL
За гранью добра и зла
UBISOFT
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Mysterious Journey 2: Chameleon

Жанр: Квест ■ **Издатель/Разработчик:** Dreamcatcher/Detalion ■ **Похожесть:** Schizm, Myst, Riven ■ **Системные требования:** CPU 1(1.6)GHz, 128(256)Mb, 64(128)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Три CD

Mystreious Journey 2 — сиквел к относительно культовому квесту **Schizm** (2001 года выпуска) — оказался достойным его наследником. Он так же дьявольски красив и так же дьявольски сложен. Сюжетно он не связан со своим "предшественником"; нашего персонажа ждет "фирменная" болезнь героев всех компьютерных игр — амнезия — и несколько десятков зубодробительных головоломок в качестве лекарства от нее. Ржавые коридоры орбитальной станции, на которой нам начнут зачитывать смертный приговор, очень скоро сменятся великолепными пейзажами планеты — точнее, единственного оставшегося на ней оазиса в необъятной пустыне. Главгерой получает в свои лапы технологию "Хамелеон", которая позволяет принимать чужой облик, и начинает разбираться, что делать и кто виноват...

Сюжет линеен и выполняет главным образом функцию клея, скрепляющего паззлы в единую игру, но делает это без халтуры и порой даже со вкусом. Нам предстоит познакомиться с жизнью двух племен. Одно занимается всевозможной техникой (а мы — лязгаем тумблерами, переключаем лазеры, настраиваем телескоп...), второе — живой природой (ворочаем деревья, рассматриваем цветочки, блуждаем по пруду-лабиринту). Практически все паззлы связаны с тем, чтобы открыть что-то и пройти куда-то, порой самым изощренным и неочевидным способом. Интересно, что решения многих головоломок генерятся случайным образом — то есть можно, скажем, выяснить принцип работы рычагов, но не последовательность, в которой на них следует нажимать: каждый раз она будет иной.

Главное и практически единственное серьезное достоинство игры — это причудливое великолепие чужой планеты. Красота в который раз спасает мир: сквозь паззлы прорубаешься уже не ради сюжетных перипетий, а ради очередного шизофренического пейзажа, который скрывается за запертой дверью. В целом же игра рекомендуется к ознакомлению всем любителям сюрреалистических полотен и мистообразных квестов...

Рейтинг: ■■■■■■□□□□ **6,0**

Terminator 3: War of the Machines

Жанр: 3D Action ■ **Разработчик:** Clever's Software Development ■ **Издатель:** Atari Corporation ■ **Похожесть:** Battlefield 1942, Unreal Tournament ■ **Системные требования:** CPU 800MHz(2GHz), 128(256)Mb, 32(64)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Один CD

Похоже, делать плохие игры по хорошим фильмам становится доброй традицией. Вначале **Enter the Matrix,** теперь — **Terminator 3: War of the Machines.** Вы не поверите, но в игре, помимо знатной кинолицензии, больше нет ничего стоящего. Одиночная кампания, сюжет которой перекликается с фильмом, мультиплеер, созданный по образу и подобию Domination из **Unreal Tournament**, — все это добро выглядит настолько серо и безынтересно, что от тоски хочется забиться под плинтус и тихонечко оттуда выть.

Геймплей практически отсутствует. В одиночной кампании мы бессистемно отстреливаем тупых терминаторов, параллельно ужасаясь общей убогости графики и местных спецэффектов. Мультиплеер, в котором по разные стороны баррикад выступают люди и терминаторы, выглядит чуток живее: здесь вам и по нескольку классов у каждой действующей стороны, и различные тактики действия, и управляемая техника... Но многопользовательский режим начисто убивает жуткая несбалансированность и недоработанность. Маленькой похвалы заслуживает разве что попытка воскресить незаслуженно забытый другими играми objective-based mode.

Еще одна особенность игры — после 20 минут общения с ней игроков начинает форменным образом подташнивать от премерзкой технической реализации. Графика — на уровне игр двухлетней давности, звук — уныл и сер. О наличии какой-либо атмосферы даже и речи не идет.

В итоге Terminator 3: War of The Machines можно использовать разве что как хорошее пособие для лекций на тему "как не надо делать игры по знатной кинолицензии". Ни на что большее эта игра не годится.

Рейтинг: ■■■□□□□□□□ **3,0**

Бумер: Сорванные башни

Жанр: Разлюли-экшен ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** Gaijin Entertainment ■ **Похожесть:** Grand Theft Auto, Need for Speed ■ **Системные требования:** CPU 1.4(2.5)GHz, 128(512)Mb, 32(128)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

Посконно-домотканый гангста-боевик **"Бумер"** получил отличное продолжение в виде одноименного черноземного разлюли-экшена. Не верите? На всякий случай напомним суть фильма: банда четырех страшных московских бандитов удирает на черном BMW от праведного гнева еще более страшных мафиози, по пути попадая в совсем уж страшные переделки, — в общем, человеческая трагедия на фоне заснеженных осин. Для автора этих строк до сих пор остается загадкой, почему игра по мотивам этого народного эпоса вдруг превратилась в развеселую комедию с участием известного сатирика и кумира молодежи — старшего о/у Гоблина. Наверное, хитрый маркетинговый ход. Но, сказать по чести, роль гражданина уполномоченного в "Бумере" ограничилась безобидным "дубляжом" некоторых эпизодов фильма, а всю остальную работу по высмеиванию отечественной гангстерской эстетики проделали парни из компании **Gaijin Entertainment**.

Игра представляет собой некий странный гибрид гонок и экшена с видом от первого лица, для удобства восприятия поделена на несколько эпизодов. В пункте mission goal практически в каждом эпизоде стоит фраза, которая отлично характеризует весь геймплей, — "мочи козлов". Внешне козлы напоминают раскрашенных ярмарочных петрушек, собранных из сотни полигонов. Козлов приходится мочить, катаясь на черном "мерседесе", сидя с охотничьим дробовиком в открытом люке или же слоняясь с "калашниковым" по стылым хуторам. Успешное убийство козлов сопровождается бивис-звуками "хе-хе" и "гыыы", а также бивис-фразами вроде "замочил падлу". Ах да, не забудьте про аккомпанемент в виде лицензированных песен известного эксцентрика Шнура и проникновенных лирических экзерсисов Светы Колибабы. Прибавьте к этому графический движок образца 2000—2001 годов, никакую физику и ужасные тормоза — и получите полное представление об этой игре.

P.S. Может, все вышесказанное и напоминает горячечный бред, но по большому счету "Бумер" — настоящий, выпестованный и неприкрытый трэш отечественного розлива. Хорошо это или плохо — судить не нам.

Рейтинг: Черноземный трэш

Антошка

Жанр: Детская игра ■ **Издатель:** Dreamcatcher ■ **Издатель в России:** Руссобит-М ■ **Разработчик:** Future Games ■ **Издатель в России:** Акелла ■ **Похожесть: Месть Карапузиков** ■ **Системные требования:** CPU 300(600)MHz, 32(64)Mb, 16(32)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

На фоне полноводного потока игр "от 12 и старше" количество стопроцентно детских игр — до обидного малое. Похоже, специфическая аудитория ставит разработчиков в тупик; действительно, большинство плодородных тем, на которых произрастают "взрослые" игры (детектив, боевик, военные и экономические стратегии и тому подобное), дети от 4 до 8 лет просто не поймут, да и навыков обращения с клавиатурой и мышкой в этом возрасте еще маловато для опустошительных рейдов с шотганом наперевес.

Авторы игровой серии про мальчика Антошку пошли по пути перевода в компьютерный формат тех игр-головоломок и ребусов, с которыми старшее поколение знакомо по журналам своего детства, вроде "Мурзилки" или "Веселых картинок". Во всех играх серии **"Антошка"** (а на сегодняшний день их вышло порядка пяти) вы найдете и смешные рожицы, которые можно нарисовать, соединяя пронумерованные точки линиями, и простые задачки на подбор предметов, схожих по цвету или форме, и многие другие игры, которые в педагогической литературе принято называть "развивающими". Плюс к этому — несколько несложных игр вроде "змейки" и "тетриса".

Если отвлечься от странной, по большому счету, идеи сажать столь маленького ребенка за компьютер, то "Антошку" можно назвать хорошим приобретением для молодых родителей, которые планируют вырастить из отпрыска второго Билла Гейтса...

Рейтинг: Для детей

Полная труба

Жанр: Квест ■ **Издатель/Разработчик:** 1С/Pipe Studio ■ **Похожесть:** Операция "Пластилин" ■ **Системные требования:** CPU 400(600)MHz, 128(256)Mb, 8(32)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Удивительная игра, которая могла появиться только на родине киностудии "Союзмультфильм" и "Московской концептуальной школы". Совершенный и удивительно играбельный образец "домашнего" квеста, который, по большому счету, создан одним-единственным человеком — Иваном Максимовым. Необычное художественное исполнение, занимательный саундтрек и совершенно абстрактные задачки вместе образуют отличную концепцию, имя которой — **"Полная труба"**.

Несмотря на вопиющую "альтернативность", "Полная труба" — вполне себе классический квест в духе каких-нибудь отечественных **"Братьев Пилотов"** или **"Операции Пластилин"**. Согласно сюжету, некое существо, напоминающее помесь улитки с интеллигентом, спросонья уронило в канализацию тапочек и отважно бросилось на его поиски. Очутившись в сыром и странном лабиринте, существо пытается найти дорогу домой. Ничего себе преамбула, а? На протяжении тридцати девяти экранов нам предстоит исследовать некий "канализационный мир", попутно знакомясь с его немногословными обитателями и решая странные головоломки. Как вам такой простой пример: обнаружив в подвалах выдвижную полочку, ее следует отдать сиреневому брандашмыгу, получить взамен очки в роговой оправе и скормить их некоему мистеру с огромным носом, чтобы тот снес хрустальное яичко... Вот-вот, и мы о том же: труба, причем полная.

Рейтинг: ■■■■■■■□□□ **7,0**

Осада (Besieger)

Жанр: RTS ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Primal Software ■ **Похожесть:** Warcraft III, Магия Войны ■ **Системные требования:** CPU 700(900)MHz, 128(256)Mb, 32(128)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Два CD

"Осада" — уже второй по счету проект от известной отечественной студии **Primal Software**. Первым, если вы не в курсе, был весьма популярный в народе **"Глаз дракона" (The I of the Dragon)**. После "симулятора горыныча" разработчики решили попробовать себя на ниве столь популярных в наше время RPG/RTS и анонсировали **"Осаду"** — викингский эпос в реальном времени. Опережая законный ход событий, сразу сообщим: успех "Дракона" новая игра повторит вряд ли...

Ye будем углубляться в сюжетные перипетии и ограничимся лишь парой интересных фактов. Действие "Осады" происходит в мире викингов, северных легенд, медовухи и рыжих бород, а главгероя — самого рыжего и бородатого викинга — по каким-то неведомым причинам зовут... Бармалей. Если вы вдруг представили какую-нибудь разухабистую пародию, то спешим вас огорчить — геймплей "Осады" на редкость серьезен, эдакая помесь **Warcraft** и **The Settlers**.

Начинается все относительно банально: вы закладываете бревенчатый городишко, отстраиваете крестьянские домики, возводите кузни, лесопилки и халупы камнетесов, после чего начинаете варварскую добычу ресурсов. С ростом производства повышается уровень потребностей народонаселения, и со временем возникает серьезная необходимость в наличии на вашем хуторе вооруженного ополчения. Крестьяне начинают потихоньку стягиваться к военным баракам на прослушивание кратких курсов молодого бойца. Оттрубив в учебке, они возвращаются на гражданку в званиях берсеркеров, копейщиков, операторов стенобитных орудий и т.п.

Далее все как обычно — из дембелей набирается небольшая армия, и пока в тылу изучаются всевозможные апгрейды, вооруженные летучие отряды шустрят по карте, раздают пинки злодейски настроенным редискам и прокачивают боевые параметры... Основательно прокачавшись, бородачи собираются в огромную кучу и совершают стремительный марш-бросок на противоположный край карты с целью уничтожения базы противника. Все просто и привычно.

В "Осаде" используется тот же движок, что и в "Глазе дракона". С одной стороны, это весьма положительно: тут вам и полный комплект красочных спецэффектов, и свободное масштабирование картинки, и всяческие модные штучки вроде терраморфинга в реальном времени... С другой же стороны, это самое "свободное масштабирование" сыграло с "Осадой" злую шутку. При максимальном увеличении модели рыжебородых викингов очень походят на генетических уродцев, сбежавших с острова доктора Моро. При минимальном же — все происходящее на экране начинает здорово напоминать блошиный цирк: где-то под ногами между игрушечными елочками суетятся комариные стаи пикселов, грамотно управлять которыми нет совершенно никакой возможности. В принципе, возможен некий усредненный вариант "зума", но в нем качество игровой картинки оставляет, увы, желать много лучшего.

В общем и целом, в игре есть немало положительных моментов, однако из-за устаревшей графики и довольно банального геймплея она не дотягивает до звания хита и сможет серьезно заинтересовать разве что ортодоксальных фанатов жанра.

Рейтинг: ■■■■■■□□□□ **6,0**

Wanted Guns

Жанр: Action ■ **Издатель:** XS Games ■ **Разработчик:** Iridon Interactive ■ **Издатель в России:** Акелла ■ **Похожесть:** Mad Dog McCree ■ **Системные требования:** CPU 500(900)MHz, 128(256)Mb, 32(128)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

В шестидесятых из Wanted Guns мог бы получиться отличный спагетти-вестерн. Нет, правда. Сюжет про свирепого бандитто, который когда-то перебил бóльшую часть своей банды, присвоил богатую добычу, скрылся в заштатном американском городишке и стал священником; многочисленные "дико-западные" архетипы вроде шестизарядных кольтов, кожаных мокасин, трехметровых кактусов и мексиканских сомбреро; наконец, отличная "ковбойская" музыка, эдакий эпический саундтрек с посвистами в стиле к/ф "Хороший, плохой, злой"... Но, увы, вместо очередного фильма Серджио Леоне Wanted Guns превратился в весьма заштатный экшен с видом от непонятно какого лица.

Откровенно говоря, кроме шикарного сюжета в Wanted Guns нет ничего примечательного. Игра по сути представляет собой набор из нескольких простых аркадных развлечений весьма посредственного качества. Пытаясь отомстить бывшим подельникам, главгерой мечется по фермам и салунам, собирая бонусы и отстреливая все, что шевелится. Он умеет неторопливо бродить по прериям и выцеливать среди кактусов кровожадных мексиканцев. Он обучен скакать на лошади и по точному нажатию клавиши "пробел" совершать безумные прыжки. Он может изображать некое подобие стелс-экшена, прятаться за ящиками, перерезать злодеям глотки и наблюдать за зелеными "зонами видимости" охранников. Наконец, он даже может принять участие в некоем виртуальном тире а-ля **Mad Dog McCree**...

Однако, несмотря на обилие всевозможных развлечений, Wanted Guns откровенно не радует. Возможно, причина тому — позавчерашняя графика игры, возможно — кривое управление, а может быть — банальная недоработанность геймплея. Чертовски обидно. А особенно — за шикарный ковбойский сюжет...

Рейтинг: ■■■■□□□□□□ **4,0**

Добро против зла

Оригинальное название: Angels vs. Devils ■ **Жанр:** Action ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С

Локализация

ОБ ИГРЕ. Потешный экшен на извечную тему борьбы, как вы наверняка догадались, добра со злом. Вам предлагается принять участие в неких смертельных ристалищах между штурмовыми взводами толстопузых ангелочков и ударными бригадами карикатурных чертенят. Звучит дико, но на практике выливается в очень милую аркаду, одновременно похожую на **Battlefield 1942** и, простите, на **Counter-Strike**. Так же, как и в этих уважаемых играх, перед началом сражения вас попросят сколотить отряд, предложат закупить в местном лабазе оружие (сиречь приобрести заклинания) и проведут тщательный боевой инструктаж. И ничто не будет предвещать беды, пока вы не окажетесь непосредственно на поле брани и не увидите наконец-то истинное лицо участников божественных разборок. Например, автор этих строк долго не мог заснуть после того, как стал свидетелем сцены, в которой четверка отважных карапузиков в памперсах и с нимбами над головами с милицейской обстоятельностью избивала ногами поверженного чертенка... Честное пионерское, жуть берет от такой ангельской бытовухи.

Прибавьте ко всему вышеописанному достойную графику и роскошный саундтрек — и получите добротную (хотя и несколько шокирующую людей, подкованных в библейских историях) игру, которой вполне можно посвятить пару-тройку свободных вечеров.

ПЕРЕВОД. Так как во время своих смертельных ристалищ чертенята и ангелочки только визжат, пыхтят и хохочут, на долю локализаторов выпал лишь перевод текстовой информации — всевозможных меню, инструкций и подсказок. Стоит сказать, что с ними в **"Добре против зла"** все в полном порядке: шрифты очень напоминают оригинальные, а тексты написаны вполне себе литературным русским языком. Просто хорошая локализация.

Рейтинг: 🟩🟩🟩🟩🟩🟩⬜⬜⬜⬜ **6,0**

Рейтинг: ○ ● ○

Космофлот

Оригинальное название: Battle Cruiser Millennium. Gold Edition ■ **Жанр:** Симулятор ■ **Издатель в России/Локализация:** Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Фанатичная любовь и привязанность к одному отдельно взятому жанру порождает иногда очень причудливые творения. Так, желание иметь под рукой "универсальный программописатель" заставляло программистов всех стран на заре эпохи персональных компьютеров создавать самые невероятные сочетания редакторов, отладчиков и прочих вспомогательных утилит. Создавать и запихивать их "в один флакон", в котором порой мог разобраться только сам автор. Что-то аналогичное иногда происходит и среди разработчиков игр. В 1996 году известному игровому дизайнеру Дереку Смарту захотелось создать лучший космический симулятор в мире... Вот до сих пор и создает. В **"Космофлоте"** есть и экономическая составляющая, и сражения в космосе, и битвы на планетах... Можно путешествовать в одиночку или в составе армии. Можно просто командовать войсками, а можно самолично палить из разных пушек. Можно быть землянином, можно — еще кем-нибудь из одиннадцати рас. Вообще говоря, сама по себе идея безумно интересна. К сожалению, если вы не фанат космических завоеваний, а только желающий приобщиться к ним, после знакомства с игрой ваш энтузиазм заметно поугаснет: несмотря на документацию, разобраться в геймплее и управлении "Космофлота" будет очень нелегко. Да и графика тоже не порадует. Если космос еще терпим, то во время путешествий по планетам вам придется включить всю свою фантазию, чтобы не замечать примитивности местных пейзажей.

ПЕРЕВОД. Хочу особенно отметить руководство по игре. Очень хороший перевод. Нечасто на одном компакте с игрой можно найти такой качественный мануал. В игре переведена вся текстовая информация, какая только есть, — даже технические сокращения. Звуки остались на английском, однако это не особенно критично, потому что это в основном информационные уведомления, которые дублируются текстом на экране. Шрифты подобраны удобочитаемые и хорошо видимые. В целом, учитывая масштаб проделанных работ, — очень качественная локализация.

Рейтинг: 🟩🟩🟩🟩🟩🟩🟩⬜⬜⬜ **7,0**

Рейтинг: ○ ● ○

Мелкий снегирь солит 2 кг

Оригинальное название: Wild Life Park Tycoon ■ **Жанр:** Экономический симулятор ■ **Издатель в России/Локализация:** Руссобит-М

Локализация

ОБ ИГРЕ. В этом подпункте мы вполне могли бы рассказать вам о симпатичном симуляторе зоопарка **Wild Life Park Tycoon**, поведать о тонкостях разведения гамадрилов в одной клетке с амазонскими аллигаторами, упомянуть продуманную экономическую модель и похвалить тонкий игровой баланс... Однако ничего этого мы делать не будем. Почему?

ПЕРЕВОД. А потому, что стараниями компании **"Руссобит-М"**, а также известной концептуальной рок-группы "Тайм-аут" от симулятора зоопарка не осталось камня на камне. Попав под нож главидеолога "Тайм-аута" гражданина Минаева, Wild Life Park Tycoon превратился даже не в трэш, а в мотологическое, не побоимся этого слова, произведение искусства. Главное меню встречает горячительными тайм-аутовскими ритмами, туториал обещает, что сейчас мы займемся обучением арабских террористов, а само слово "зоопарк" встречается два-три раза за всю игру. В общем, после всех вышеупомянутых трансформаций игрой **"Мелкого снегиря"** можно назвать лишь с большой натяжкой. Это скорее некая концептуальная инсталляция про буденовых красномахов, болотных двухлупочников и олимпийского крупного рогатого кота. Горячо рекомендуется всем квачам, мотологам и любителям кататься на голопопистых тортиллах.

Рейтинг: Мотологическое нечто

Рейтинг: ○ ○ ●

Сорванная башня

Оригинальное название: Think Tanks ■ **Жанр:** Action ■ **Издатель в России/Локализация:** Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Если вы заметили, это уже вторая по счету **"Сорванная башня"** в нашей сегодняшней подборке обзоров. И если первая — это "окультуренная" старшим оперуполномоченным Г. бандитская киношка, то вторая — вполне себе динамичная аркада с бронетанковыми мотивами. Суть игры состоит в следующем: вы берете под свое командование некий бутафорский танк (на выбор предлагается легкая, тяжелая и некая "средняя" модель бронемашины) и вместе с ним десантируетесь на огромную арену. На арене вас уже поджидают десятки не менее бутафорских танков, которые необходимо в скорейшем времени аннигилировать. Естественно, ни о каком реализме боевых действий речь не идет: танки ловко маневрируют среди барханов, кровожадно пожирают всевозможные бонусы и отчаянно поливают огнем себе подобных. Весело и незатейливо. Кроме того, игра в целом здорово напоминает культовую танковую аркаду **Wild Metal Country**, что стоит очень дорого.

ПЕРЕВОД. По большому счету, переводить в **Think Tanks** решительно нечего — так, меню, три с половиной надписи с названиями бонусов в самой игре да программу установки. Но даже это локализовано вполне качественно и профессионально, вполне в духе **"Акеллы"**, — хороший подбор шрифтов и грамотный русский текст. Большего здесь и не надо.

Рейтинг: 🟩🟩🟩🟩🟩🟩⬜⬜⬜⬜ **6,0**

Рейтинг: ○ ● ○

«ДЕЛЬТА»
DELTA FORCE® ОПЕРАЦИЯ
КАРТЕЛЬ
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
ritual ENTERTAINMENT
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С®
snowball.ru™
ураганные боевики
С ЯНВАРЯ
ORIGINALS
TEAM SABRE
С ФЕВРАЛЯ
ИГРУШКИ
DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ
КАРТЕЛЬ

Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Картель» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

Тень ворона

Оригинальное название: In the Shadow of the Raven ■ **Жанр:** Квест ■ **Издатель в России/Локализация:** Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Я всегда буду завидовать людям, которые играют в такие игры. Самой черной завистью. Потому что в моем понимании это люди, у которых есть все, а главное — огромное количество времени, которое нечем убить. Может быть, они вообще бессмертны. А деньги за них делает Золотая Антилопа. Музейные экспонаты им приносят на дом, на первом этаже играет симфонический оркестр, книги читают вслух известные артисты. Этим людям вообще не надо ни о чем беспокоиться. Вполне возможно, что, устав от полного безделья, они даже решатся поиграть в квест **"Тень ворона"**.

Сначала я думал, что это сугубо детская игра. И нарисована она, судя по стилю, неким малолетним ценителем комиксов. Однако после того как я услышал несколько местных "идиоматических выражений", я переменил свое мнение: детям тут делать решительно нечего.

В целом, в игре вроде (кроме, естественно, графики) есть только один серьезный минус — сюжет. Разработчики, похоже, здорово сэкономили на сценаристе. Как итог, в игре имеет место быть какая-то совершенно мутная история про уморительного монаха-эксцентрика, который вдруг решил начать новую жизнь и... выпрыгнул в окно. В общем, с главной квестовой составляющей — интересным сюжетом — здесь полный швах.

ПЕРЕВОД. Хорошая озвучка, колоритные голоса героев, правильные интонации — чувствуется, что переводчики очень старались. Однако в локализации есть несколько антропологических промахов. Согласитесь, что не может седой воин разговаривать как тщедушный обыватель. Равно как и прекрасная русалка — прокуренным басом. Нет, в игре такой русалки, конечно же, нет, но есть другие моменты, по которым видно, что на кастинге актеров никто особенно не заморачивался...

Рейтинг: ■■■□□□□□□□ **3,0**
Рейтинг: ☹ [✓ ☺] ☻

Торренте Ла Бомба

Оригинальное название: Torrente el Juego ■ **Жанр:** 3D Action ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С

Локализация

ОБ ИГРЕ. На удивление играбельное непотребство от безвестных **Virtual Toys**, созданное по мотивам популярного в Испании фильма Torrente: El Brazo Tonto da la Ley (непереводимая игра слов, очевидно). Аннотация на диске утверждает, что это чуть ли не кино в "тарантиновском" стиле. Но, судя по творящемуся на экране, на ум приходит скорее беззастенчивый идиотизм в духе Адриано Челентано.

Геймплей прост, как начищенный пятак: некий толстый борец с преступностью в окружении девиц в бикини вершит правосудие на улицах Испании. В рамках отдельно взятых районов страны мы решаем простейшие задачки вроде "деактивируй бомбу за десять минут, когда на тебя со всех сторон валят асоциальные элементы". Все возникавшие ранее в прессе сравнения **"Торренте"** с **GTA** на деле оказались бессмысленными: местные города не живут, а по скриптовым рельсам передвигают по улицам страшные малополигональные машины. Средненькие текстуры, никакой AI и неожиданно высокая сложность игры подливают масла в огонь геймерских пыток. Тем не менее по каким-то необъяснимым причинам этот солнечный балаган удивительным образом завлекает. Правда, только на первые пятнадцать минут.

ПЕРЕВОД. Толмачи **1С** расстарались, пригласив для озвучки вменяемых актеров и аккуратно перенеся в игру оригинальные шрифты. В результате мы видим аккуратную и прилежную работу, которая к игре, к сожалению, совершенно не подходит.

Рейтинг: ■■■■□□□□□□ **4,0**
Рейтинг: ☹ [✓ ☺] ☻

Экономические войны

Оригинальное название: Economic War ■ **Жанр:** Экономическая стратегия ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С

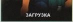
Локализация

ОБ ИГРЕ. Игра откровенно порадовала. Мне даже показалось, что ее авторы — люди, которым до изжоги надоел один руководитель одной отдельно взятой державы. Ну, тот, который периодически ловит по планете своих Хусейнов и все никак не успокоится. Особенно хорошо его политика и... так сказать, "профессионализм" представлены во вступительном ролике. Поверьте, во время этой заставки есть над чем посмеяться. Пять баллов.

А если отвлечься от личностей и рассматривать непосредственно геймплей, то вышла очень даже неплохая игра. Поднимайте производство, развивайте науку, соблюдайте политкорректность в отношениях с другими государствами, обменивайтесь с ними ценными изобретениями, а если не удалось найти мирных путей урегулирования спорных вопросов — взваливайте на плечи тяготы войны. Экономические тяготы. Потому что на Большую Красную Кнопку нажимать легко, а вот расхлебывать последствия разрушительного апокалипсиса Третьей мировой — ой как сложно...

ПЕРЕВОД. Такие игры нельзя плохо переводить. Этот диск вкупе с хорошей работой переводчиков — генератор хорошего настроения. Одна малейшая ошибка испортила бы все; к счастью, локализаторы ее не допустили. Прекрасно озвучены ролики, качественно переведены тексты в меню и многочисленные всплывающие подсказки. Ничто не раздражает глаз и не мешает получать удовольствие от игры.

Рейтинг: ■■■■■■■□□□ **7,0**
Рейтинг: ☹ [✓ ☺] ☻



Ring II: Легенда о Зигфриде

Оригинальное название: Ring II ■ **Жанр:** Квест ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/Логрус

Локализация

ОБ ИГРЕ. Скажу честно: я не люблю скандинавские эпосы. Ну не нравятся мне истории, словно по заказу написанные по одному сценарию, который вкратце выглядит как "вначале все было хорошо, потом кто-то поругался, и в конце все умерли". Вся эта специфическая скандинавская мифологическая традиция очень точно передана и в игре. Мегабайты мрака обрушиваются на беднягу Зигфрида и, захлестнув его с головой, топят в гигантском аквариуме безысходности. И все это в обертке классического квеста, представляете?

Кроме всего прочего, **Ring II** — продолжение супербестселлера **"Ring: Легенда о Нибелунгах"**, созданного по мотивам опер Вагнера "Зигфрид" и "Сумерки богов". А сюжет, который лег в основу этих музыкальных произведений, когда-то вдохновил аж самого дедушку Толкина на создание знаменитой эпопеи "Властелин колец". Это, возможно, одна из причин, по которым все-таки стоит обратить внимание на игру, несмотря на ее замогильную атмосферу.

ПЕРЕВОД. Когда я в первый раз услышал в игре русскую речь, то сразу же почувствовал некий дискомфорт. По мере прохождения это ощущение постоянно усиливалось. И лишь спустя несколько часов я понял, что это было. Качество перевода и игра актеров, которые озвучивали персонажей, намного превышает качество самой игры. Профессиональный речитатив оживил даже невнятные ролики. И пусть речь актеров порой не совпадает с мимикой и движениями героев игры — это ничуть не портит общего очень положительного ощущения. Все прочее — текст, меню настроек и титры — переведено хорошо и написано удобочитаемыми шрифтами, которые нисколько не портят внешний вид игрового интерфейса. Отличная локализация средненькой по всем параметрам игры.

Рейтинг: ■■■■■■□□□□ **6,0**
Рейтинг: ☹ ☺ [✓ ☻]

ЛЕНДЛИЗ

LENDLEASE

FRAGMAKER

©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены.

Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Руссобит-М
www.russobit-m.ru

Составитель: ***Армен Есаулов***

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших ***компакт-дисках и DVD*** в разделе **"По журналу"**. Таблица представлена в формате **.xls**.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Новые анонсы

■ CarThief
Дата: арпель 2004
Рос. издатель/разработчик: NMG/Superempire Interactive
Вид упаковки: jewel

■ Канитель по беспределу
Дата: весна-лето 2004
Рос. издатель/разработчик: Бука/RUD Present
Вид упаковки: jewel

Поступили в продажу

■ Alice's Space Adventure (Тайна Третьей планеты)
Рос. издатель/разработчик: Акелла
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Златогорье 2. Холодные небеса
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Burut
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Приключения Мюнхгаузена. Часть первая
Рос. издатель/разработчик: МедиаХауз/Софт Индастри
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Революционный квест
Рос. издатель/разработчик: VZlab/Бука
Вид упаковки: dvd-box, jewel

В разработке

■ Axle Rage
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Акелла
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Besieger (Осада)
Дата: март 2004
Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Homeplanet: Игра с огнем
Дата: зима-весна 2004
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Lagsters (Тормозилки)
Дата: март 2004
Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Boolat LLC
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Metalheart: Replicants Rampage
Дата: весна-лето 2004
Рос. издатель/разработчик: Акелла
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Neuro
Дата: весна-лето 2004
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Parkan 2
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Никита
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Акелла
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/GSC Game World
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Xenus
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Блицкриг II
Дата: весна-лето 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Нивал
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Бригада E5: Новый Альянс
Дата: весна 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Алейрон
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ В тылу врага
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Best Way
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Вивисектор. Зверь внутри
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Action Forms
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Вторая Мировая
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/1С:Maddox Games
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Дальнобойщики 3
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/SoftLab-NSK
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Деактивация
Дата: зима-весна 2004
Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Звездные волки
Дата: зима-весна 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/X-bow software
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Казаки 2: Наполеоновские войны
Дата: зима-весна 2004
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/GSC Game World
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Магия крови
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Sky Fallen
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Механоиды
Дата: март 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/SkyRiver Studios
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Мор. Утопия
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: Бука/Ice-Pick Lodge
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Операция Silent Storm: Часовые
Дата: зима-весна 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Нивал
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Периметр
Дата: весна 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/K-D Lab
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Пограничье
Дата: 2004
Рос. издатель/разработчик: 1С/Сатурн Плюс
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Стальные монстры
Дата: август 2004
Рос. издатель/разработчик: Бука/Леста
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Страшилки: Шестое чувство
Дата: весна-лето 2004
Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Фаза: Исход
Дата: весна-лето 2004
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Рога и Копыта
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Чистильщик
Дата: осень-зима 2004
Рос. издатель/разработчик: Бука/Орион
Вид упаковки: dvd-box, jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Новые анонсы

■ Anarchy Online: Shadowlands v.15.3.2
Дата: 01/02/2004
Рос. издатель/локализация: МедиаХауз
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Far Cry
Дата: весна 2004
Рос. издатель/локализация: 1С/Nival Interactive
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Fim SGP
Дата: зима-весна 2004
Рос. издатель/локализация: 1С/Nival Interactive
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Leisure Suit Larry 7
Дата: зима-весна 2004
Рос. издатель/локализация: Софт Клаб
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Sonic Adventure DX
Дата: зима-весна 2004
Рос. издатель/локализация: Софт Клаб
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ The Sims 2
Дата: весна-лето 2004
Рос. издатель/локализация: Софт Клаб
Вид упаковки: dvd-box

■ Track Mania
Дата: март 2004
Рос. издатель/локализация: Бука
Вид упаковки: dvd-box

Поступили в продажу

■ Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre
Дата: 02/02/2004
Рос. издатель/локализация: 1С/snowball.ru
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Haegemonia. The Solon Heritage
Дата: 01/01/2004
Рос. издатель/локализация: 1С/Nival Interactive
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Railroad Pioneer (Магнаты железных дорог)
Дата: 01/01/2004
Рос. издатель/локализация: Бука
Вид упаковки: dvd-box, jewel

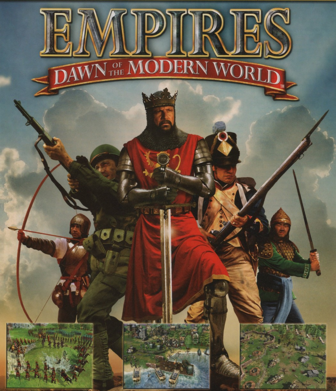
■ The Great Escape (Великий побег)
Дата: 01/01/2004
Рос. издатель/локализация: Бука
Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Кузя: Жукодром
Дата: 01/01/2004
Рос. издатель/локализация: МедиаХауз
Вид упаковки: jewel

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD™



1С ФИРМА «1С»   STAINLESS STEEL STUDIOS   ACTIVISION   POWERED BY gamespy

© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

CRAZY TAXI 3
HIGH ROLLER

Степан Чечулин

- **Жанр:** Action
- **Издатель:** Sega/Strangelite
- **Разработчик:** Hitmaker
- **Похожесть:** Crazy Taxi
- **Мультиплеер:** Нет
- **Количество дисков:** Один CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 900MHz, 128Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video

www.empireinteractive.co.uk/products/displayProducts.asp?psj=436

Вам когда-нибудь доводилось оказаться в машине, за рулем которой сидит обкуренный и в дупель пьяный водитель? Нет? А вот вашему покорному слуге волею судьбы пришлось целый час ехать в компании с шофером, который с трудом осознавал, что происходит вокруг, гнал по Москве со скоростью 140 км/ч, из бардачка у него то и дело высыпался подозрительный белый порошок, а сам водила всю дорогу сетовал на то, что он уже принял на грудь две бутылки водки и поэтому плохо ориентируется на дороге… Добавлю, что дело происходило за несколько часов до Нового года, и вы поймете всю гамму обуревавших меня чувств. Когда мы, наконец, затормозили, я был несказанно удивлен, что мы добрались целыми и невредимыми.

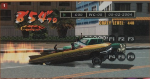
С тех пор, прежде чем поймать на дороге машину, я всегда внимательно приглядываюсь к водителям на предмет их адекватности. Признаться, мне совсем не хочется повторения той памятной поездочки…

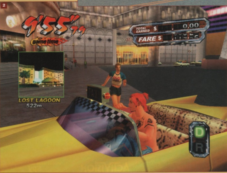
Три в одном

В отличие от вашего покорного, ребята из **Hitmaker**, похоже, очень ценят подобные лихие развлечения. Иначе как еще объяснить появление в 2000 году на Dreamcast игры под названием **Crazy Taxi**? Суть сей немудреной забавы состояла в том, что, управляя такси, вы должны подбирать на дорогах пассажиров, а затем за рекордно короткое время доставлять их туда, куда они пожелают. Главной игровой фишкой было именно само понятие "сумасшедшего такси". В Crazy Taxi надо было не просто подвезти пассажира из пункта А в пункт В, а сделать это с понтом: закладывая опасные виражи, вихрем проносясь по встречной полосе и проделывая невообразимые каскадерские кульбиты на предельной скорости. Пассажиры в благодарность за незабываемые ощущения вознаграждали водителя щедрыми чаевыми… Собственно, на этом геймплей благополучно заканчивался, однако геймерам игрушка пришлась по душе, и вскоре вышла **Crazy Taxi 2**, которая мало чем отличалась от первой. И вот спустя пять лет **Sega** выносит на суд игроков уже третью часть сериала "про сумасшедших таксистов", которая, увы, тоже мало чем отличается от предыдущих двух…

Crazy Taxi 3 — это что-то вроде сборника "The Best", в котором собрано все, что было в первых двух частях, с небольшими нововведениями. Зарабатывать извозом вы можете в трех разных городах: West Coast — самый настоящий Сан-Франциско с его крутыми горками, трамваями и множеством резких поворотов; Small Apple — то есть Маленькое Яблоко — Нью-Йорк во всей красе: запруженные машинами дороги, множество запутанных улочек и самые богатые пассажиры, готовые платить лихачам больше, чем жители любого другого города (здесь обитают деловые люди, которые ценят время); и, наконец, Glitter Oasis — ночной Лас-Вегас во всем его блеске ярких рекламных щитов и неоновых вывесок казино.

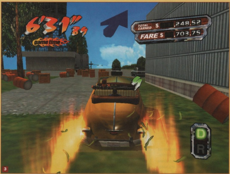
Умницы-разработчики пошли по пути наименьшего сопротивления и первые два города без изменений перенесли прямиком из **Crazy Taxi** и **Crazy Taxi 2**. Что помешало им сделать пару-тройку свеженьких городов вместо того, чтобы потчевать геймеров этакой осетриной второй свежести, остается загадкой. Разумеется, водители, из которых можно выбрать свое альтер эго, также перекочевали из первой и второй части Crazy Taxi в первозданном виде (кроме Glitter Oasis, где вас поджидают четыре новых водителя и, соответственно, четыре новых машины). Можно смело утверждать, что на этом новшества заканчиваются.

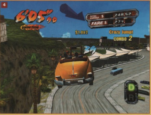
1


2


1 Внимательно посмотрите на пассажира. Ну что, вы еще сомневаетесь в том, что Элвис жив?

2 Вы бы сели в машину к такому "бомбиле"?.. А вот девушка-пассажирка, похоже, всю жизнь только об этом и мечтала.





3■ При помощи турбоускорения можно стремительно набрать скорость.

4■ За такие гигантские прыжки довольные клиенты готовы платить солидные деньги.

Геймплей с 2000 года не изменился ни на йоту. Точно так же, как в былые времена, выбираем, сколько времени нам желательно играть в таксиста (три, пять или десять минут), и отправляемся на улицы приглянувшегося города зашибать деньгу извозом пассажиров, которые торчат на каждом шагу. Клиентов можно доставлять не только по одному, но и группами, подбирая по пути. За "оптовые" перевозки денег можно срубить в несколько раз больше, однако раскидать всех по нужным местам, уложившись в строго определенное время, — задача не из легких: придется изрядно попотеть, выбирая оптимальный маршрут и ловко избегая столкновений. Благо, все доступные нам такси умеют выделывать несколько забавных каскадерских кунштюков вроде невообразимых прыжков или турбоускорения. С помощью прыжков очень удобно перескакивать встречные машины (за исполнение такого трюка пассажиры с радостью выложат немалые деньги), а турбоускоритель позволит стремительно набрать максимальную скорость. Увы, но все это мы также видели в первых двух частях, а ничего нового разработчики придумывать не стали. Мягко говоря, обидно.

Впрочем, хотя геймплей не претерпел сколько-нибудь значительных изменений, он остался таким же увлекательным. Приятно, знаете ли, расслабится вечерком, гоняя под разудалые песни малоизвестных панк-групп, лихо развозя клиентов и зарабатывая деньги. К тому же в игре есть забавный режим под названием Crazy X, в котором вы можете исполнять самые разнообразные трюки. Например, прыгнуть с трамплина на 600 метров, или забить с помощью бампера мячик в ворота, или снести 60 кеглей... Ничего особенного, но в целом — весело.

Привет из девяностых

Отдадим должное разработчикам Crazy Taxi 3, ибо они — достойный подражания пример экономной траты сил и времени. В это трудно поверить, но графика в игре практически такая же, как и в самой первой части. Один в один! И если в конце девяностых все это выглядело вполне достойно, то сейчас, будьте добры, наслаждайтесь нечеткими текстурами, убогими спецэффектами и угловатыми моделями машин. Единственное, что появилось нового, — модный нынче эффект размытия изображения, вроде того, что было в **Need for Speed: Underground**. Правда, в случае Crazy Taxi 3 эффект этот реализован через пень-колоду — размытие как-то абсолютно не впечатляет. Кроме того, разработчики от души добавили машин на городские улицы, в результате чего гонять стало значительно сложнее: риск врезаться в какой-нибудь приблудный "седан" увеличился в разы...

В остальном же Crazy Taxi 3 — это не новая игра, а своеобразный сборник, в который вошло все, что было в первых двух частях, плюс немного нового. Старые города, старые персонажи, старая графика и порядком потрепанный, но по-прежнему бодрый геймплей. Веселая забава, которая вполне сгодится в качестве средства релаксации после тяжелого трудового дня... Впрочем, Crazy Taxi 3 и не претендует ни на что большее. ■

Номер раз, номер два

CRAZY TAXI
TAXI
T
SEGA

Первая часть **Crazy Taxi** вышла в 2000 году на консоли Dreamcast и в рекордный срок стала убер-популярной среди изголодавшейся по гоночным играм публики. Для Dreamcast выходило не так уж много по-настоящему интересных игр, и Crazy Taxi стала забавой, ради которой многие покупали эту не шибко популярную в народе консоль. Увлекательный безбашенный геймплей, зажигательный саундтрек и отменная по тем временам графика — что еще нужно было для счастья?..

Dreamcast
CRAZY TAXI 2
T

Увы, вторая часть, вышедшая спустя год, мало чем отличалась от предшественницы: в ней уже не было бодрой музыки, а графика и геймплей практически не изменились. И хотя назвать вторую часть полным провалом нельзя, повторить успех первой ей не явно не удалось...

☐ **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
☐ **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**
☐ **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**
☑ **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
||||||||||||||| 40%

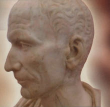
ДОЖДАЛИСЬ?

Насквозь вторичная игра, которая на полную катушку эксплуатирует достижения двух своих именитых предков и не заботится ни о чем другом... Тем не менее ее нестареющий и крайне динамичный геймплей вполне способен вырвать из вашей жизни не один и даже не два свободных вечера.

ГЕЙМПЛЕЙ	
★★★★★★★★☆☆	8.0
ГРАФИКА	
★★★★★☆☆☆☆☆	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	
★★★★★★★☆☆☆	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	
★★★★★★★★☆☆	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0



PAX ROMANA

Римская империя

Богдан Агрис

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** Глобальная стратегия ■ **Издатель:** DreamCatcher ■ **Разработчик:** Galilea Production Inc. ■ **Издатель в России:** 1С ■ **Похожесть:** Европа 2, День Победы, Victoria ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Один CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 300MHz, 64Mb, 32Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 600MHz, 128Mb, 64Mb Video

www.paxromanagame.com

Не успели мы заполучить в свои руки эталонную **Victoria** (которую не ждали), как на прилавках появилась **"Римская империя"**. Которую мы не ждали вообще. Появилась игра тихо, без всякой рекламной кампании. Поэтому, принеся домой диск, я не предвкушал ничего особенного. Мало ли выходит в свет изготовленных на скорую руку исторических стратегий? Но долг рецензента, обязанного быть в курсе всех тенденций развития жанра, сделал свое дело: если уж в свет выходит нечто глобальное и стратегическое — это самое нечто будет обязательно осмотрено и оценено. Другое дело, что обычно оценка эта сводится к паре непечатных выражений с последующим написанием уничтожающего пасквиля в **"Кратких обзорах"**. В сегодняшнем случае все оказалось ровно наоборот. Восторг старателя, внезапно нашедшего самородок в куче не буду говорить чего, не оставлял меня в течение всего времени знакомства с игрой.

Де-юре и де-факто

Всякий знаток жанра меня поймет. До выхода "Римской империи" единственным светом в оконце была для нас серия **Europa Universalis** от **Paradox Entertainment**. Но **"Европа 2"**, **Victoria**, **"День Победы"** — все они посвящены новоевропейской истории. А как же завораживающая и до сих пор притягательная для многих античность? Как же великий Рим, ставший прообразом европейской государственности вообще? А между тем в этой сфере нам до сих пор приходилось довольствоваться куцей **Legion** от **Slitherine Software**. И вот, наконец, на улице "античников" настал долгожданный праздник.

"Римская империя" предлагает на выбор два режима игры — стратегический и политический. О последнем мы поговорим отдельно, но что касается стратегического режима, то он представляет собой старую добрую "Европу 2" с закосом под древнеримские реалии.

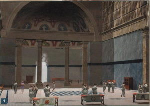
Grand Campaign в игре как бы нет. То есть она все-таки есть, просто поделена на несколько сценариев, в каждом из которых нам предстоит управлять римской цивилизацией в самые драматические периоды ее истории — от начала Пунических войн до крушения Республики.

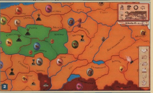
Что касается геймплея — здесь игра в основном следует по стопам "Европы 2". Только глубже, больше, интереснее... А каков местный список возможных дипломатических ходов! Видели бы вы это чудо! Как вам хотя бы то, что одних только типов "союзничества" у нас теперь целых пять — от вполне равноправных отношений между государствами до практического вассалитета. Вдумайтесь: *практического*. Получается, есть еще и *юридический*? Да, есть. А теперь посчитаем: много ли мы знаем стратегий, где статус стран-партнеров различается не только де-юре, но и де-факто?

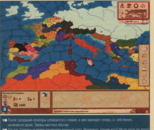
Кстати, дипломатическая карта у нас теперь снова разделяется на две независимые карты: схему "реальных отношений" и "формально заключенных союзов". Что же до военной карты, так ее и вовсе четыре разновидности: обычная, синоптическая, кар-

Casus belli

Стандартом международных отношений в Pax Romana, как в реальном древнем Риме, является невозможность начать войну без casus belli, то есть без особого повода. И это — очень важный игровой момент, оправданный с исторической точки зрения. Напомню, что система международных отношений в Средиземноморье V—I веков до н.э. основывалась (как и в Европе XVI—XVIII столетий) на идее паритета многих стран, и начинать войну без всякой уважительной причины (или хотя бы повода) было чревато.







1■ После заседания сенаторы собираются в термах, к ним приходят гетеры, и, собственно, начинается оргия. Таковы местные обычаи.

2■ Так-так. Секваны и ремии заключили военный союз. Интересно, против кого? Не по нашу ли душу?

3■ Средиземноморье к началу Пунических войн. Самый алый "лоскуток" — наша (пока еще не Великая) Римская империя.

та снабжения, и (что совсем нелишне) карта военных округов.

Экономическая система в игре крайне сложна в освоении. Первое, что надлежит запомнить, — плебс должен быть доволен! Иначе — быть беде. Нужно знать меру во всем — даже в размере взяток (иначе, расхлябавшись на своей должности, можно закончить карьеру на нарах). Провинции надо "поднимать": строить дороги, развивать ремесла, продвигать сельское хозяйство, но главное — торговать с другими провинциями. От объема товарооборота экономическая мощь Рима, понятно, растет, а чем больше казна, тем больше ваш... эээ... не совсем легальный "процент с доходов".

В целом все выглядит так хорошо, что даже не веришь своему счастью. Однако и на Солнце есть пятна, а к каждой бочке меда полагается хорошая ложка дегтя. Есть она и в Pax Romana. Мы с вами можем играть только за Рим. Как бы вам ни хотелось выступить в роли Ганнибала или там македонского царя — извольте ждать аддонов... или самостоятельно написать соответствующий сценарий в прилагающемся редакторе. Короче, любишь таскать слонов через Альпы — изволь над картой покорпеть.

Римское право

Если бы заслуга разработчиков **Galilea** сводилась к адаптации движка "Европы..." под "античность", игра никогда не удостоилась бы столь бурных восторгов. Но в игре есть и еще один режим — политический. И в его лице мы опознаем полновесный "симулятор лидера" (внимание!), *встроенный в глобальную стратегическую систему*. Иначе говоря, стратегическая карта со всеми ее дипломатическими, экономическими, военными и управленческими прибамбасами остается при вас. Но всем этим управляете не вы. Точнее, не только вы. "На хозяйстве" у нас Сенат. А вы — всего лишь лидер одной из парламентских фракций. У вас есть собственное имя, персональная биография и такое количество личных "параметров", что любая RPG нервно курит в сторонке.

Как все это вписывается в общий стратегический геймплей? Все просто: допустим, вы, подобно Катону Старшему, считаете, что Карфаген таки должен быть разрушен. Должен, и точка! Но вот беда — взять и вот так сразу объявить войну вековому геополитическому конкуренту не получится. Войну большинством голосов объявляет Сенат. А повестку дня в Сенате составляет один из консулов. Отсюда вывод: сначала протолкните вашего ставленника на должность консула, потом составьте соответствующую повестку дня и добейтесь положительных результатов голосования по этому пункту. Сложно? А вы что хотели? Парламентская демократия — вообще нелегкая штука.

Но никто не гарантировал, что, даже добившись войны, вы будете руководить армией самолично. Управление легионами могут отдать вашему коллеге, второму консулу. А если он из фракции, не желающей этой войны, и вообще в душе пацифист? Правильно: будет филонить по-черному, и не факт, что вообще высадится в Африке. Конечно, за невыполнение постановления Сената вы можете по окончании его полномочий привлечь бывшего коллегу к суду, но если Сенат вдруг продлит его полномочия и сделает его проконсулом? Все, плакало справедливое возмездие (по римским законам, невозможно привлечь должностное лицо к ответственности до истечения срока его полномочий). А если не продлит? Ну, тогда суд. Наш, римский, самый справедливый суд в мире. И тут всплывает неприятный вопрос: а судьи кто? Правильно, цензоры, которые в игре тоже избираются; и кто поручится, что нынешние цензоры — ваши сторонники? Кроме того, у подсудимого может оказаться такой развитый навык красноречия, что его оправдают, будь он даже трижды мерзавец и изменник. Конечно, вы всегда можете обратиться к услугам наемных убийц, но ведь и у конкурентов перочинные ножики найдутся. Словом, "гнуть свою линию" в игре очень тяжело. Но с другой стороны — ведь это и есть всамделишная римская политика!

Подкидная политика

Есть в Pax Romana и совсем неожиданная вещь — своего рода карточная мини-игра. Вам выдается на руки определенный набор карт-стратагем, выпадающих, в полном соответствии с канонами, случайным образом. Встречаются среди них и весьма полезные — как вам, к примеру, карта, которая позволяет моментально подавить мятеж в провинции одним лишь своим появлением на баррикадах? Или карта, с помощью которой можно обнародовать компромат на конкурента, серьезно подмочив его репутацию?

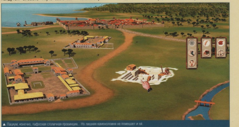
Как вы уже поняли, разработчики умудрились сделать правилами игры... настоящие правила настоящих политических игрищ того времени — конституцию Римской республики. В полном объеме. Практически без изъятий. Я не шучу и не преувеличиваю. Поиграв в Pax Romana, вы без труда сдадите экзамен по римскому государственному праву на соответствующем курсе истфака.

★ ★ ★

Если честно, игру есть за что и пожурить. За допотопную графику эпохи первого "Пентиума". За управление, которое не назовешь слишком внятным. О музыке я вообще помалкиваю: назвать саундтрек игры "небогатым" — значит очень ему польстить. Пожурить-то можно, отчего ж... Да, знаете, как-то не хочется. Графика, да, не 3D, а по большей части — так и вообще статичные рисунки. И что? Много нам было радости от сверхтехнологичной **Republic: The Revolution**? Да и, честно сказать, великолепному, отточенному до блеска геймплею Pax Romana какая-нибудь "модель Рима в полном 3D" была бы только обузой.

Что я могу сказать? Играйте в Pax Romana — и вы, как никогда раньше, ощутите биение живого пульса античной истории. Играйте в Pax Romana — и необыкновенный "эффект сопричастности" вам обеспечен. Только представьте: вы — римский патриций. Вы — хитроумный, временами жестокий, временами вальяжный политик. Вы поднаторели в интригах... и в государственной мудрости. И я не удивлюсь, если после нескольких суток игры вам удастся, словно полузабытый сон, припомнить сверкающую мрамором громаду Капитолийского храма и вечную суету Вечного города у сонного течения Тибра. Vale!..

P.S. Кстати, а что случилось с нашей глубокоуважаемой **"1С"**? Все время общения с официальной русской версией игры меня не оставляло ощущение, что я имею дело с банальной "пираткой". Иные фразеологические обороты в текстах неуклонно наводят на мысли о том, что здесь поработал электронный толмач, а в некоторых окошках сообщений самым наглым образом отсутствует текст!.. Видеть столь неряшливую русификацию игры, которая стала безусловным открытием в своем жанре, — несколько странно. ■



▲ Лациум, конечно, пафосная столичная провинция... Но лишняя каменоломня не помешает и ей.

☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Необыкновенно удачный синтез глобальной стратегии и политического симулятора. Пожалуй, лучшая глобальная историческая стратегия на сегодняшний день.

ГЕЙМПЛЕЙ
★★★★★★★★★☆ 9.0
ГРАФИКА
★★★★☆☆☆☆☆☆ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★☆☆☆☆☆ 5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★★☆☆☆ 7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

9.0

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

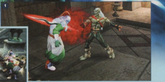
Алексей Бутрин

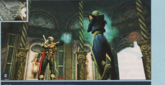
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/Adventure **Издатель:** Eidos **Разработчик:** Crystal Dynamics **Похожесть:** Legacy of Kain: Soul Reaver **Мультиплеер:** Нет **Количество дисков:** Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CPU 700MHz, 128Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1.3GHz, 156Mb, 128Mb Video

www.legacyofkain.com





1 После того как душа супостата отлетит к богам, главное — быстро успеть высосать кровь, пока не остыло тело.
2 В опытных руках телекинез превращается в страшное оружие.

Создание игровых сериалов — весьма прибыльное занятие, и если у свежеиспеченного проекта есть хоть один шанс на возможное продолжение, будьте уверены: разработчики используют этот шанс на все сто. Причина такого явления проста: сценаристам и дизайнерам не придется корпеть над проработкой игровой вселенной, а рекламщикам не надо будет объяснять игрокам, что к чему. В свете вышесказанного **Legacy of Kain: Defiance**, которая является уже пятой игрой про Каина и Разизля, как любят говорить врачи, — наш пациент.

Написание обзоров по таким играм — занятие не из приятных. Шаг влево, шаг вправо — и вот уже почтовый ящик начинает распухать от обилия гневных писем со стороны ярых поклонников сериала. Попробуйте заявить на форуме любителей "Звездных войн", что R2D2 похож на стиральную машинку "Малютка", а Йода — на зеленого Чебурашку с купированными ушами, — и вы поймете, о чем я говорю. Тем не менее в обзорах, объективных и точных, как таблица умножения, и беспощадных, как скальпель хирурга, нуждаются все игры. Поэтому **Defiance** мы сегодня подвергнем полному медосмотру, без скидок на заслуги игр-предшественниц.

Котлеты — направо, мухи — налево

Есть несколько рецептов приготовления экшен-игр. Можно сделать упор на графический движок, можно — на проработанную игровую механику, а можно поставить во главу угла сюжет. Последний способ, к слову, и используется в Defiance. Однако сюжет — это еще не вся игра, это своего рода приправа к основному блюду: много ли толку было бы от прекрасного сюжета "Мафии", если бы игра имела архаичный движок и неудобное управление? То-то же... Вдобавок игра должна катиться по сюжетным рельсам легко и непринужденно, как хорошо подрессоренный СВ-вагон по свежепроложенной колее. А Defiance больше всего напоминает не вагон, а скорее дрезину с ручным ходом: вопреки кажущейся простоте прохождение игры продвигается со скоростью обкурившейся черепахи.

Увы, разработчики Defiance сделали ставку только на сюжет и принесли в жертву другие составляющие игры: удобство управления, квесты, звук, а заодно и музыку. Оправданна ли эта жертва? Давайте разберемся.

Вампир Каин и демон Разиэль — персонажи, безусловно, яркие и запоминающиеся: красавцы хоть куда, оба — обладатели черных поясов по засосам (Каин, как любой уважающий себя вампир, посасывает кровушку, а Разиэль — сразу высасывает души), оба вооружены магическими мечами, мастерски владеют телекинезом и другими чудесными способностями, а главное — оба бессмертны. История Каина в Defiance начинается с рейда по крепости, в подземельях которой он должен встретиться с интриганом Мебиусом. Этот товарищ — похоже, единственный, кто может дать ответы на мучающие Каина вопросы. Тернистый путь Разиэля, в свою очередь, начинается с побега из подземного царства, куда он был заточен своим создателем за неповиновение и излишнее любопытство. Нам же предстоит поочередно играть за каждого из этих демонических страдальцев, что интересно — почти все время на одних и тех же уровнях, но в разное время.

Способ подачи истории — классический: по ходу игры оба персонажа посвящают нас в детали сюжетных перипетий при помощи закадровых комментариев, а сам геймплей щедро нафарширован сюжетными вставками на игровом движке. К слову, режиссура вставок и работа актеров, которые озвучивали Каина и Разиэля, — как всегда на высоте. Есть и хорошая новость для тех, кто пропустил начало сериала: вступительный ролик и закадровая озвучка ненавязчиво вводят игрока в сложные взаимоотношения героев повествования, запутанности которых может позавидовать любая "Санта-Барбара".

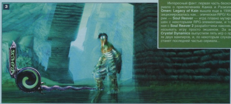
Собственно, на этом хорошие новости заканчиваются, и начинается парад неприятных сюрпризов. Первое, на что обращаешь внимание, — скорость перемещения героев по уровням. В этом плане Defiance — абсолютный рекордсмен среди всех игр серии: что Каин, что Разиэль носятся по готическим подземельям и средневековым просторам, как электровеники. По большому счету, в этом не было бы ничего страшного, если бы не два "но": корявое управление (о нем мы еще поговорим) и специфический дизайн уровней, насыщенных обрывами и пропастями. Не успел затормозить — начинай игру с последнего сейва или чекпойнта. Не вызывает восторга и общая для обоих героев "утечка здоровья". Каин, чтобы не загнуться от недостатка эритроцитов в крови, вынужден постоянно подпитываться чужой кровушкой; для этого сердобольные дизайнеры уровней щедро разбросали по уровням не только живых врагов, но и полумертвых теток, прикованных цепями к стенам, и даже горшочки с кровью — смех, да и только. А Разиэль для поддержания мышечного тонуса, как и следовало ожидать, должен питаться душами. (К слову, в Defiance души есть не только у людей, а вообще у всех бегающих и ползающих тварей, — однозначная ересь. Но речь о другом: необходимость постоянно пополнять тающее на глазах здоровье не очень-то хорошо стыкуется с неторопливым и насыщенным философией сюжетом.)

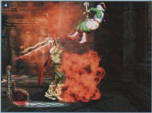
Но все это — мелкие придирки по сравнению с другой особенностью игры. Поскольку упор в Defiance сделан на квестовую составляющую, а не на экшен, основная часть игрово-

Каин и щавель

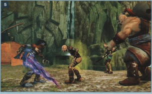
Интересный факт: первая часть бесконечного сериала о приключениях Каина и Разиэля — **Blood Omen: Legacy of Kain** вышла еще в 1996 году и позиционировалась как... эпическая RPG! Ко второй серии — **Soul Reaver** — игра плавно мутировала в экшен с некоторыми RPG-элементами, и только начиная с **Soul Reaver 2** разработчики наконец-то начали называть игру просто экшеном. За восемь лет **Crystal Dynamics** выпустили пять игр о приключениях двух вампиров, и, по некоторым слухам, **Defiance** станет последней частью сериала...

BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN
ACTIVISION





3 В спектральном режиме зрения мир вокруг Разиэля окрашивается в кислотные цвета.
4 Крутизне магического меча Каина может позавидовать любой джедай.
5 Несмотря на угрожающий вид крайнего справа монстра, на его умерщвление уйдет пять-шесть секунд.



го времени проходит в решении простеньких квестов, поиске ключей и рычажков, беготне, прыжках и прочей "гимнастике", характерной для этого жанра. При этом разработчики не погнушались понатыкать на уровнях задания типа "включи этот рубильник и топай назад через весь уровень — там открылась дверь", но умудрились забыть о такой важной штуке, как мини-карта. Обидно.

Камера, которая гуляет сама по себе

Хоть битвы с врагами и не являются главной частью геймплея Defiance, не упомянуть о них нельзя. Честно говоря, выпускать игру с таким архаичным файтингом в наше просвещенное время просто стыдно. По сравнению с недавними **Gladiator** и **Prince of Persia** бои в Defiance смотрятся как утренняя аэробика образца 80-х в исполнении Буратино. Набор движений скуден, стыковка между фазами анимации отсутствует, а малейшие намеки на реализм зверски убиты сразу после рождения. В противовес этому убогому махалову на мечах умерщвление врагов при помощи телекинеза смотрится на порядок лучше, но увы — оно абсолютно неэффективно; лучше приберегите телекинетические заряды для разрушения объектов и нажимания кнопок.

Но главный бич игры — идиотская камера и не менее идиотское управление, от которых за версту несет тяжким приставочным смрадом. На самом деле независимое перемещение камеры и консольное управление — это вовсе не ноу-хау Crystal Dynamics, такой подход используется во многих экшен-играх, но реализация этой концепции в Defiance — однозначно худшая из всех, которые мне доводилось видеть. Любимые "режиссерские" ходы разработчиков, суть которых заключается в резком повороте камеры при входе в дверь или перед прыжком, дают о себе знать уже на самых первых уровнях. Вот вы вбегаете в дверной проем (а иначе как бегом герои не передвигаются), камера тут же делает мгновенный разворот на 180 градусов, и вы несетесь уже в обратном направлении. Еще лучше этот прикол с разворотом срабатывает при разбеге для прыжка: бежим вперед, прыгаем — незнамо куда. Добавьте к этому списку ситуации, когда обзор игроку полностью перекрывают колонны или другие архитектурные детали, и вы получите более-менее полное представление о безумствах здешней камеры...

Пытка тишиной

К счастью, визуальная часть игры не подкачала. Челюсть, правда, от восторга падать не спешит, но в целом посмотреть есть на что: приятные текстуры, неплохие, хотя и немного угловатые модели, грамотный дизайн уровней и очень красивые спецэффекты. Помимо графики, очень порадовала работа актеров озвучки. Но и здесь, как водится, без недостатков не обошлось. Несмотря на многие достоинства местной архитектуры, большинство уровней выглядит пустынно — им банально не хватает деталей и мелких объектов. Свой вклад в общую безжизненность игры также вносят скудное звуковое сопровождение и блеклый саундтрек. Музыкальные композиции игры в буквальном смысле слова можно пересчитать по пальцам одной руки.

Подводя итоги, можно сказать только одно: Defiance получился крепким середнячком, который явно не хватает звезд с неба, но может отнять у вас пару-тройку вечеров. Безусловно, игре повезло с датой выхода — в условиях тотального игрового безрыбья она, по сути, стала единственным экшеном месяца, который достоин упоминания... ■

☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
65%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хороший подарок для всех поклонников сериала про Каина и Разиэля, а также фанатичных адептов вампиризма. Для всех остальных — заурядный экшен приставочного толка с безнадежно испорченным управлением и архаичной боевой системой.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★☆☆☆	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★☆☆☆☆☆☆	4.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
7.0

X2 THE THREAT

Степан Чечулин

■ **Жанр:** Космический симулятор ■ **Издатель:** Enlight ■ **Разработчик:** Egosoft ■ **Издатель в России:** Новый Диск, Медиа-Сервис 2000 ■ **Похожесть:** Elite, X: Beyond the Frontier, Freelancer ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 1.3GHz, 256Mb, 64Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video

www.x2thethreat.com

Восьмидесятые годы — золотое время, тогда каждый мальчишка мечтал стать космонавтом, покорители космоса были кумирами миллионов, а с журнальных страниц не сходили мужественные белозубые парни, одетые в дутые скафандры и шлемы с аршинным лейблом "СССР". А еще восьмидесятые — золотое время DOS'овских игр. Тогда геймеров не слишком заботила внешняя красота игр, а разработчики в первую очередь уповали на интересность геймплея. Именно тогда, а если быть точным, в 1985 году, увидела свет один из лучших игр-космосимов — **Elite**, которая и по сей день остается непревзойденной в своем жанре. Секрет "Элиты" заключался в том, что она предлагала игроку невиданную дотоле свободу действий. В огромной вселенной игрок был волен делать все, что только душе угодно. Лететь, куда хочется, и заниматься тем, чем хочется. В Elite можно было стать мирным торговцем и создать великую торговую империю, можно было заделаться ужасным пиратом или благородным борцом с преступностью. Свобода опьяняла, и геймеры день и ночь проводили за Elite, бороздя бескрайние космические просторы...

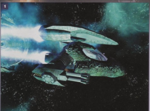
Сегодня все иначе. Дети поголовно хотят быть банкирами или гангстерами, а в особо запущенных случаях — теми и другими одновременно. Геймеры привередливо разбирают каждую новую игру, считая, сколько тысяч полигонов потрачено на модели персонажей, оценивая реалистичность звуков выстрелов и качество теней. Разработчики не отстают от прогресса и выдают все более и более технически продвинутые игры, подчас напрочь забывая о геймплее. А тем временем жанр космических симуляторов если и не приказал долго жить, то уже вот-вот прикажет... Космо-игры выходят редко и, как правило, оказываются коммерчески провальными.

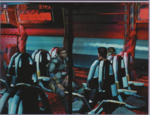
Впрочем, не перевелись еще на свете герои, которые пытаются возродить жанр из пепла, — в 1999 году немецкая компания **Egosoft** выпустила в свет любопытнейший, но неудачный по многим параметрам космический симулятор **X: Beyond the Frontier**. Неунывающие гансы не потеряли надежду создать качественную космическую игру и в 2003 году представили на суд общественности вторую часть — **X2: The Threat**, о которой мы сейчас и поговорим.

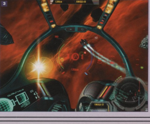
Через тернии — к звездам

Если вы молоды, полны сил, а впереди у вас только бесконечно долгий срок тюремного заключения, то любой шанс вырваться на свободу воспринимается как дар небес. Мог ли отказаться от потрясающей возможности круто изменить свою печальную участь космический пират Джулиан Гардна, которому в обмен на свободу мегакорпорация TerraCorp предложила выполнить ряд "несложных" задач по перевозке грузов?.. Собственно, что вы так удивленно смотрите? Только что мы рассказали про сюжет. К сожалению, разработчики умудрились не только придумать банальную, совершенно ничем не примечательную историю, но и рассказать ее посредством множества жуткого качества заставок и пропасти абсолютно пустых, невразумительных разговоров. К тому же персонажи X2 озвучены на редкость убого и безжизненно, а камера во время этих сценок мотается из стороны в сторону, как фонарь на ветру, что еще больше усугубляет желание выключить все заставки и без промедления ринуться в бой.

К сожалению, "ринуться" не получится, ибо интерфейс и управление в X2: The Threat жутко запутанны и неудобны. Чтобы освоить все премудрости управления космическим кораблем, научиться пользоваться картой, радиосвязью и кучей других приспособлений, придется потратить три-четыре часа! И это не преувели-







1■ В начале игры вам доведется летать на такой вот утлой посудине. Подкопив деньжат, вы со временем сможете купить что-нибудь получше.

2■ Игра битком набита скриптовыми роликами. К сожалению, качество оных оставляет желать лучшего.

3■ Вражеский корабль отчаянно пытается скрыться. Бедняга и не подозревает, что у нас на борту есть самонаводящиеся ракеты!

чение, а факт, с которым надо смириться. В начале игры абсолютно непонятно, как управлять кораблем, куда лететь и что, вообще говоря, делать. Уже на стадии нудного освоения интерфейса можно не выдержать и просто-напросто бросить все к чертям. Выстоять в этой борьбе смогут только самые терпеливые и старательные. Так что если вы твердо решили добраться-таки в X2 до самого изюма, то вам не остается ничего другого, как утешиться избитыми истинами о том, что дорогу, в том числе и космическую, осилит идущий, а все начатое рано или поздно заканчивается. И если вам хватит терпения, то X2 спустя "всего" пару десятков часов игры покажется вам совсем иной — масштабной, красивой и чертовски увлекательной.

Свиньи в космосе

Ваша карьера начинается в должности капитана весьма слабенького космического корабля с убогим вооружением. Но в дальнейшем вы не только сможете прикупить мощный корабль, навесить на него могучие ионные пушки и запастись ракетами, но и создать огромный космический флот, в котором под вашим началом будет множество боевых кораблей. В битве такая армада выглядит действительно потрясающе. К сожалению, серьезные проблемы с управлением делают контроль над дополнительными кораблями крайне сложным занятием.

Вообще говоря, бои в X2 — совсем не интересны. Оружие не впечатляет: всю игру приходится пользоваться лазерами разной мощности и ракетами. Чаще всего военные действия сводятся к нудному кружению вокруг корабля противника и расстрелу его с почтительного расстояния ракетами. AI противников — низкий, поэтому разобраться даже с несколькими кораблями — дело несложное. Единственной проблемой в этом деле может стать из рук вон плохая физическая модель вашей летающей посудины.

Впрочем, куда как интереснее в X2 заниматься торговыми операциями, налаживать дипломатические отношения с представителями разных рас, строить по всему космосу заводы и гордо летать по вами же проложенным звездным путям. К сожалению, сражений не избежать, ибо пираты и конкуренты не дремлют. Вообще, в этой игре куда ни кинь — всюду клин. В бою вам будет все время мешать неудобное управление. Если вы займетесь экономическим развитием, то придется заранее обзавестись увесистой тетрадью, чтобы записывать многочисленные сведения об ассортименте и ценах на товары, характере ваших отношений с разными звездными системами, численности вашего флота и так далее. В начале игры придется еще запоминать карту звездных путей, так как возможность мгновенно перемещаться между звездными секторами, используя прыжок через гиперпространство, появится ой как не скоро.

Космос — это свобода

Вселенная в X2 — огромна, и в ней вы вольны делать все, что только душе угодно. Зарабатывать на жизнь, занимаясь каботажными перевозками на короткие расстояния, или пуститься в продолжительный рейс в заброшенный уголок Галактики, чтобы привезти на отдаленную планету ценный груз и положить в карман кругленькую сумму. Вы можете стать торговцем, покупать и продавать полезные ископаемые или заделаться головорезом — воровать и угонять чужие корабли. Вы вольны строить фермы, фабрики и создавать торговые империи или же возглавить самый страшный пиратский клан, сколотить огромный флот и совершать набеги на всех, кто по неосторожности перебежит вашу звездную дорогу. Вы можете даже твердо встать на путь исправления и, выкупив у одной из шести рас, населяющих Галактику, полицейскую лицензию, заняться праведной борьбой с космическими пиратами и сделать карьеру этакого космического шерифа. Все зависит только от вас — игра не ограничивает вашу свободу и не заставляет катиться по сюжетным рельсам, как это было во **Freelancer**...

На пыльных тропинках

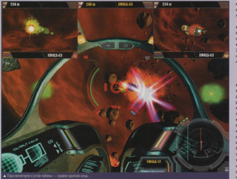
Графика X2: The Threat в целом... отменная. Да-да, вы не ослышались. Красивые модели кораблей, замечательные спецэффекты и неописуемый космос. И главное — в местном космосе есть туча интереснейших деталей: орбитальных станций, планет и кораблей. Все это создает ощущение настоящего мира, даже не мира, а целой вселенной, в которой мы — только маленькая песчинка. Бесконечная Галактика, которую можно исследовать бесконечно долго. Что может быть лучше!

Правда, стоит отметить, что для комфортной игры в X2 нужен не просто мощный, а очень мощный компьютер. Но даже на самой навороченной машине игра все равно работает весьма нестабильно. FPS скачет, словно безумный, а во время масштабных сражений скорость игры падает до критической отметки, и картинка на экране двигается рывками, что создает дополнительные проблемы во время сражений.

Что касается музыкально-звукового оформления игры, то оно ничем выдающимся не отличается. Величественная музыка вполне соответствует общему космическому настрою. Звуки — хуже. Выстрелы из лазерных пушек и взрывы звучат глухо и невыразительно. Ничего особенного.

* * *

В итоге можно сказать, что основательно обедневший в последнее время жанр космических симуляторов получил весьма неплохую поддержку в виде X2: The Threat. Однако, как это ни прискорбно, при всей увлекательности геймплея и внешней красоте X2 не сможет завоевать любовь широких геймерских масс, так как многочисленные недостатки игры способны вывести из себя даже самых стойких граждан. Запутанный и банальный сюжет, мудреное управление и слишком медленное развитие действия — вот основные минусы игры. Насладиться X2 смогут только самые усердные и терпеливые. Все прочие лучше лишний раз пройдут **Freelancer**... ■



▲ Пара мониторов в углах кабины — крайне удобная вещь.
С их помощью можно наблюдать за сражением с двух сторон одновременно.

☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
60%

ДОЖДАЛИСЬ?

В целом интересная, но крайне непростая в освоении игра. Рекомендуется исключительно ортодоксальным любителям космических симуляторов.

ГЕЙМПЛЕЙ
★★★★★★★☆☆☆ 7.0
ГРАФИКА
★★★★★★★★★☆ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★☆☆☆☆ 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★☆☆☆☆☆ 5.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
7.5

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Матвей Кумби

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** Action ■ **Издатель:** LucasArts ■ **Разработчик:** Totally Games ■ **Похожесть:** Secret Weapons of Luftwaffe, Crimson Skies ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Четыре CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 733MHz, 128Mb, 64Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1.8GHz, 384Mb, 128Mb Video

www.overnormandy.com

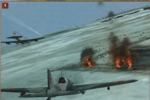
Когда конъюнктура берет верх над здравым смыслом, обычно не получается ничего хорошего. По каким-то неведомым законам природы в 2003 году стало модно делать "игры про самолетики". И речь, заметьте, вовсе не идет о каких-нибудь симуляторах весовой категории **Lock On** или **"Ил 2: Штурмовик"**. "Игры про самолетики" можно назвать симуляторами только с чудовищного бодуна. Здесь нет реальной физики, человеческой авионики, хоть какого-нибудь намека на реализм или историческую достоверность всего творящегося на экране безобразия. Зато есть динамика, веселье и какая-то невероятная притягательность. Ярчайшие представители жанра: **Hunt for the Red Baron**, **Pacific Assault** и еще пара десятков брендов.

И все было хорошо, пока жанр окучивали новички, любители и эмигранты с демо-сцены. Но однажды на цветущий буйным цветом рынок "леталок" бросили взгляд титаны, нахмурили брови, и... И на свет появилась **Secret Weapons Over Normandy**. Самая монструозная "игра про самолетики" из всех ныне существующих на планете Земля.

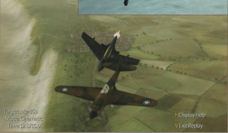
Сила атома

Четыре компакт-диска, несколько часов видеороликов и голливудский саундтрек. **LucasArts** подошли к делу создания "игры про самолетики" со всем свойственным крупному издателю пафосом. Из темного чулана истории извлекли на божий свет старую, но по-прежнему культовую игру **Secret Weapons of Luftwaffe**, в дело капитального ремонта ее концепции пустили кругленькую сумму у.е., из затянувшегося отпуска спешно выписали разработчиков главных лукасартовских "леталок" — Totally Games, а сам проект раскрутили такими маркетинговыми силами, которые и не снились создателям какого-нибудь **Crimson Skies**.

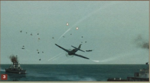
1



2



3



Орлята Люфтваффе

THEY WERE FAST. THEY WERE DEADLY. THEY WERE OUTNUMBERED! THEY WERE THE...
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
by LAWRENCE HOLLAND
LUCASFILM GAMES

Идейным предшественником Secret Weapons Over Normandy была игра со схожим названием — Secret Weapons of Luftwaffe, аж 1991 года выпуска. В этой игре любой желающий мог почувствовать себя в шкуре немецкого или американского аса, посидеть за штурвалами союзнических или германских истребителей и бомбардировщиков, а также насладиться незабываемыми EGA-пейзажами. Игра стала безоговорочным хитом своего времени благодаря двум отлично проработанным кампаниям (в Secret Weapons Over Normandy, кстати говоря, можно играть только на стороне союзников), огромному разнообразию различной техники и ураганной динамике, что для тех времен было большой редкостью. Впрочем, не слишком успешные продажи Secret Weapons of Luftwaffe помешали LucasArts выпустить сиквел.

1■ Битва за Сталинград: самолет IL-2 Shturmovik разносит вдребезги стратегические склады тушенки.
2■ У нас в хвосте пристроилась реактивная немецкая птичка — очередное чудо инженеров Рейха.
3■ Чтобы потопить катер, нужно истратить две-три пулеметные ленты. Ну, или одну торпеду.
4■ Пылая в кабине, гражданин фашист все же успевает послать по радио несколько проклятий в адрес мировой демократии.

Звездные войны над Нормандией

Коллектив Totally Games никак не может забыть свое славное прошлое (в котором, напомним, был культовый сериал **X-Wing** и **Tie Fighter**). Первобытную тоску разработчиков по "Звездным войнам" видно невооруженным глазом: в Secret Weapons Over Normandy физика как в Tie Fighter, сражения как в Tie Fighter, музыка как в Tie Fighter и даже стартовое меню почти как в Tie Fighter... Мало того, в качестве одного из бонусов в игре есть действующая модель настоящего Tie Fighter (а для адептов светлой стороны Силы — либерального X-Wing)!

Ударим по Третьему рейху силой космических технологий!

У Secret Weapons Over Normandy есть то, чего никогда не было и не будет у серьезных хардкорных симуляторов. Динамика. Море, мировой океан динамики. Каждый вылет в этой игре обязательно заканчивается масштабным побоищем с участием десятка самолетов. А когда к массовой раздаче присоединяются корабли, катера, артиллерия и даже танки — происходящее на экране превращается в такой зверский экшен, что волосы на загривке моментально встают дыбом.

В пылу сражений выручает только одно — помощь напарников и отточенные боевые рефлексы. Впрочем, если оные рефлексы отточены не шибко хорошо, можно стремительно зажать специальную кнопку и включить режим Battle Reflexes, этакое авиаторское slo-mo. Что самое обидное — количество времени, которое вы проводите в slo-mo, никак не ограничено, что здорово бьет по игровому балансу. В замедленном режиме сбивать противников становится в несколько раз легче, и это, как ни смешно, весьма серьезный недостаток игры. Вы будете проходить одну и ту же миссию больше одного раза, только если ударитесь в эксперименты и решите поиграть без джойстика или, скажем, с закрытыми глазами. В ста процентах случаев из ста нажимать на кнопку Restart придется исключительно по вине глупых напарников или внезапно убитого NPC, которого вы эскортируете из пункта А в пункт В.

Кроме того, в Secret Weapons Over Normandy практически напрочь отсутствует такая штука, как AI. Немецкие асы валятся на землю пачками, а "опытные" вражьи пилоты отличаются от "обычных" только количеством хит-пойнтов. Все это, конечно, весело, но как-то не слишком...

В остальном же все просто и привычно: глобальная кампания, множество миссий, основные и дополнительные задания, бонусные очки, которые можно тратить на апгрейды самолетов, и так далее и тому подобное. Типичная "игра про самолетики" — которых в наше время хоть соли.

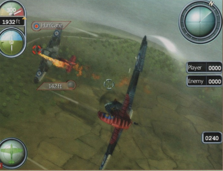
Как слышимость?

Собственно, возвращаясь к вопросу, почему эта игра сегодня не парится в застенках мини-обзоров нашего **"Вердикта"**. Вы будете удивлены, но в Secret Weapons Over Normandy есть множество таких вещей, о которых все прочие бюджетные "леталки" могут только мечтать. Например, сюжет. Некая история о противостоянии секретного союзнического авиационного взвода, вооруженного по последнему слову техники, и аналогичной фашистской организации. В промежутках между боями вам будут демонстрировать обширные видеоролики, а также популярно и с картинками рассказывать о приключениях каждого покрышкина. Причем все эти летческие байки настолько стильно нарисованы, что после их просмотра внутри закипают какие-то совершенно дикие американо-патриотические чувства.

О музыке и звуках Secret Weapons Over Normandy хочется написать очень длинный абзац. В игре каким-то непостижимым образом оказался чрезвычайно качественный, пафосный саундтрек, который сделал бы честь любому голливудскому блокбастеру, — по общей гармонии созвучий местная музыка крайне напоминает мелодии мистера Вильямса из нетленных "Звездных войн". Невероятный факт, но в каждой миссии звучит своя персональная тема, которую нельзя перепутать с другой. Тревожные трели над Нормандией, мрачные хоралы в свинцовом небе Сталинграда, бравурные марши над Тихим океаном... Незабываемые впечатления. Под стать музыке и все прочие звуки. И если рев моторов, свист бомб и треск пулеметов не представляет никакого исследовательского интереса, то на... гм... "озвучке" следует остановиться подробнее. В местном радиоэфире кипит бурная жизнь. Радиопереговоры не прекращаются не на секунду; что самое интересное, речь электронных коллег состоит не только из заученных "вас понял" и "иду на перехват". Наши коллеги постоянно общаются друг с другом на отвлеченные темы. Во время длительного перелета над океаном вы можете услышать рассказ напарника о его любимой девушке, длинный монолог рассвирепевшего фашиста (германцы в игре говорят исключительно по-немецки; для не понимающих предусмотрены субтитры), тревожные крики радиста нашей подводной лодки и так далее и тому подобное. Кроме как на фотографиях, вы никогда не увидите лиц ваших напарников, но ближе к середине игры их голоса станут вам как родные. Подобное, если вспомнить, за всю историю жанра было только в одной игре — авиаторско-пиратском эпике Crimson Skies.

★ ★ ★

Так что же такое Secret Weapons Over Normandy? Жертва генетики, страхолюдный мутант, который, кажется, чудом сбежал из-под скальпеля доктора Моро и ударился в бега. Хардкорные симуляторщики плюют ему на хвост и выкидывают из общей песочницы, аркадники долго чешут затылки загрубевшими пальцами и, будучи не в состоянии (принципы!) купить даже самый элементарный джойстик, изгоняют Secret Weapons Over Normandy из своего аула... Однако если вы найдете в себе силы по-отечески приютить уродца на своем диске хотя бы на пару часов, закрыть глаза на графику и попросить у друзей джойстик, обещаем: оторветесь от игры только на следующее утро, с красными глазами и разбитой гашеткой. Несмотря на целый букет жанровых болезней и общую вторичность идеи, Secret Weapons Over Normandy — затягивает. И это — самое главное, что есть в этой игре. ■



- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ночной кошмар любого ортодоксального фаната "Ил-2: Штурмовик". Военно-воздушная аркада, в которой можно за один вылет сбить пятьдесят самолетов, разбомбить десять танков, торпедировать пять эсминцев и утопить две подлодки. Лучший представитель жанра со времен Crimson Skies.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★☆	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	10.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★☆☆☆	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.5

Onimusha
WARLORDS

Олег Ставицкий

Жанр: Survival horror **Издатель:** Capcom
Разработчик: Capcom **Похожесть:** Resident Evil, Silent Hill **Мультиплеер:** Нет
Количество дисков: Четыре CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CPU 1GHz, 128Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1.3GHz, 512Mb, 64Mb Video

www.capcom.co.jp/onimusha

Неувядающая тема восточного колорита снова расцвела пышным цветом. Казалось бы, все эти бусидо, самураи и сакуры канули в небытие вместе с первой волной увлечения японским попсом и бесконечными последователями роскошного фильма "Крадущийся тигр, затаившийся дракон"... Но, тем не менее, пока вы читаете эти строчки, на экранах страны уже крутится масштабный блокбастер "Последний самурай" с Томом Крузом в роли доблестного американского офицера, который переквалифицировался в сегуна, а паломничество желающих приобщиться к Востоку посредством желудка не ослабевает: часовая очередь в столичный суши-бар — вполне заурядное явление...

Япона-мать

На фоне этого всемирного японофильского праздника обладатели PC (то есть мы с вами) выглядят бедными родственниками из сибирской глубинки, которых отчаянно не хотят пускать в модный японский ресторан. Что у нас было из "японского" за последние годы? Навскидку можно назвать разве что **Battle Realms**, вылепленную увлеченными "инь и ян" выходцами из американской **Westwood**, да великий **Shogun: Total War**...

Но пока мы гоняем по экрану снулые полчища комаров-самураев, счастливые владельцы PlayStation 2 наслаждаются сразу двумя аутентичными японскими сериалами — **Onimusha** и **Tenchu**. Эти игры созданы представителями страны восходящего солнца и густо замешаны на японской мифологии. Казалось бы, survival horror в декорациях цветущей сакуры и рассекающих воздух катан — не самое удачное сочетание (чтобы ассоциация была ближе, попробуйте представить себе лапотно-балалаечный хоррор про Кощея Бессмертного с трехметровым мечом и Змея Горыныча в качестве промежуточного босса. Тем не менее Onimusha является культовой PS2-нетленкой уже без малого три года. И в то самое время, пока все прогрессивное человечество живет ожиданием **Onimusha 3**, на нашу родную платформу портировали-таки первую часть одноименного сериала. По доброй традиции, перенос на PC был осуществлен без особой помпы, а занимались этим, очевидно, совершенно сторонние негры-программисты в перерывах между просмотром свежих серий хентай-нетленки "BDSM Virgins from Hell".

Портирование прошло при финансовой поддержке китайского (!) отделения американской (!!) **Electronic Arts**, игра распространяется, как обычно, на четырех CD, ласково требует освободить перед установкой четыре гигабайта свободного места на винчестере и при этом являет собой самый неряшливый перенос PS2-игры на PC за последние несколько лет. Onimusha работает в богомерзком разрешении 640x480 и несет на себе тяжелое консольное бремя (строго дозированный save game и неожиданное выпадение в Windows при нажатии F9). Заранее отрендеренные бэкграунды уровней (не забывайте, мы говорим об игре образца 2001 года) — мутные, невзрачные текстуры... Все это — тусклый блеск былого великолепия, ведь на PlayStation 2 игра выглядела просто роскошно...

Путь самурая

Настольная книга самой прогрессивной части редакции — самурайский кодекс "Бусидо" — гласит, что настоящий воин не должен отвлекаться на посторонние вещи и сосредоточиться на своей цели. Так вот, настоящие воины, которые будут способны с буддийским спокойствием воспринимать весь вышеописанный ужас, единожды запустив Onimusha, откроют для себя восхитительную игру. Как такое могло выйти из-под пера **Capcom**, авторов трэшевого **Resident Evil** и не

1

2

3

1 Процесс приобретения новой магии сопровождается кислотными спецэффектами.
2 Несмотря на почтенный возраст, иногда игра может выглядеть очень даже прилично.
3 Неизвестно, были или нет в древнеяпонской мифологии саблезубые великаны с гигантскими палицами, но в местный антураж они вписались идеально.

4■ Не волнуйтесь, педофилии в Onimusha места нет.
5■ Товарищ Ктулху передает привет гражданину Г.Ф. Лавкрафту...

менее страшного **Dino Crisis**, — решительно непонятно.

Onimusha — survival horror с расширенной экшен-составляющей. Вместо занудного поиска ключей — ожесточенные схватки на катанах, вместо неуместных паззлов — постоянно возрождающиеся враги и бесконечные сечи. Наконец, вместо проголливудских цитат из итальянской хоррор-классики — живой японский колорит, мистика и мифические демоны. И все это подается с неподдельной серьезностью: когда главный герой, потрясая фамильной шашкой, клянется освободить провинцию от наводнивших ее тварей и спасти принцессу — ему, понимаете ли, веришь. Веришь той же верой, что и в летающих убер-самурайчиков в "Крадущемся тигре... ".

Будь история рассказана не японцами, она выглядела бы как минимум смешно. Главгад, продавший душу демонам в обмен на собственное возвращение из могилы, герой, вернувшийся домой и обнаруживший, что враги сожгли родную пагоду, а любимая принцесса пропала... Все это до ужаса банально, но в устах сценаристов Capcom сюжет почему-то приобретает натурально серьезный оттенок.

Более того, в первые полчаса игры выясняется, что, помимо сюжета, Onimusha исполнена отличного, крепкого и совершенно не скучного экшена, а для остроты приправлена щепоткой RPG. Процесс филигранной нарезки супостатов выглядит следующим образом: вы, размахивая катаной, крошите разнокалиберных зомби и демонов в порошок, после чего, гордо вытянув руку, засасываете вылетевшие из них души (если в этот момент вы вдруг подумали про **Soul Reaver** — то сделали совершенно правильно). Души аккуратно складируются в некоем астральном кошельке и затем обмениваются в специальных пунктах по выгодному курсу на всевозможные апгрейды. Сдали, например, пятьдесят душ — получите и распишитесь: ваша катана теперь разит гадов с удвоенной силой.

Выбор того, что прокачивать в определенный момент, целиком и полностью зависит от вас. Со временем вы научитесь язвить неугодных самурайскому делу тварей при помощи огня, молнии и прочих магических приспособлений. В подобные пиротехнические фокусы, разумеется, тоже можно инвестировать собранные души, увеличивая тем самым убийственную мощь магии. Драки в Onimusha поставлены с подкупающей жестокостью: Самануске (наш главгерой) врезается во вражеские ряды, наносит несколько огненных ударов, протыкает близлежащего зомби мечом и с разворота разрубает подкравшегося со спины демона. Над полем битвы кружат вылетевшие души... Феерия!

Ближе к середине игры местный террариум пополняется абсолютно лавкрафтовскими тварями — с блестящими щупальцами, горящими глазами и кошачьими повадками, — а игра начинает окончательно походить на какой-то абсолютно нереальный сюр. При этом не забывайте о консольном наследии — бодрых забегах через половину уровня к ящику, от которого вы, наконец, нашли ключ, перманентных боссах и идиотском интерфейсе.

Назло Куросаве

Onimusha оставляет после себя двойственные ощущения. С одной стороны — архаичное техническое исполнение и приставочный дух, которым пропитана буквальная каждая, даже самая мелкая деталь этой игры, а с другой — крепкий экшен и манящий японский колорит. В нашу эпоху фотореалистичных текстур, шейдеров и прочего бамп-мэппинга я объективно не могу (но ведь очень хочу!) выставить игре более высокие баллы — иначе редакцию "Игромании" штурмом возьмут возмущенные PC-апологеты и счастливые обладатели hi-end-видеокарт. Но не порекомендовать Onimusha всем поклонникам игр соответствующего жанра — тоже решительно нельзя.

Если вы, подобно идеальному самураю из "Бусидо", сможете "отбросить все лишнее", вам откроется отменная, хоть и морально устаревшая игра. Если же высокополигональные модели и невостребованные функции GeForce FX вам дороже — лучше не тратьте время на Onimusha... ■

Onimusha: история болезни

Onimusha: Warlords

Первая часть сериала, которая вышла в 2001 году, триумфальным маршем прошлась по PlayStation2, собрав все возможные медали, награды и прочие журналистские почести. Бренд оказался настолько живучим, что даже консервативная **Microsoft** переиздала оригинальную игру под названием **Genma Onimusha** на своей консоли **Xbox**.

Onimusha 2: Samurai's Destiny

Несмотря на более холодный прием со стороны критики (большинство западных журналистов ограничились вердиктом "хорошо, но можно было лучше"), вторая часть собрала под свои знамена еще большее количество желающих приобщиться к колориту страны восходящего солнца. Геймплей и антураж остались практически нетронутыми.

Суши по-прежнему в моде.

Onimusha 3: Demon's Siege

Релиз третьей серии намечен на май этого года. Пока — эксклюзивно для PlayStation2. Вся консольная общественность медитирует на скриншоты по два часа в день. Официальный трейлер демонстрирует торжество постмодернизма — действие игры будет разворачиваться одновременно в современной Франции и феодальной Японии. Сцены нападения древнеяпонских зомби на Париж просматриваются исключительно стоя. Кроме всего прочего, роль второго главного героя в третьей части будет играть... сам Жан Рено!

Onimusha Blade Warriors

Capcom, вдохновленные потенциальным успехом третьей части (критика и публика уже заходятся в коллективном экстазе), задумала выпустить тематический файтинг с персонажами серии. Релиз намечен на март этого года.

☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Японская эстетика в самом своем соку: демоны, самураи, катаны и цветущие сакуры. Удивительная, неповторимая, крайне интересная игра... которая пришла на PC в виде морально устаревшего порта с PlayStation 2. Поступок, достойный сожаления...

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆	8.0
ГРАФИКА ★★★★★★☆☆☆☆	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★☆☆☆	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★☆☆☆☆☆☆	4.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0

ИГРА МЕСЯЦА

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	■	Grand Theft Auto: Vice City	2688	11,4%
2	■	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	2401	10,2%
3	■	Need for Speed: Underground	2043	8,7%
4	▲ 1	Silent Hill 3	1295	5,5%
5	▲ 1	Call of Duty	1185	5%
6	▼ 2	Пираты Карибского моря	923	3,9%
7	▼ 2	Операция Silent Storm	874	3,7%
8	▲ 7	Star Wars: Knights of the Old Republic	833	3,5%
9	▼ 1	Warcraft III: The Frozen Throne	768	3,2%
10	■	Worms 3D	749	3,2%
11	▼ 2	Postal 2	633	2,7%
12	■	Command & Conquer: Generals — Zero Hour	578	2,4%
13	▲ 1	Tom Clancy's Splinter Cell	528	2,2%
14	▼ 1	BloodRayne	510	2,1%
15	▲ 1	Blitzkrieg (Блицкриг)	419	1,7%
16	▲ 9	The Lord of the Rings: The Return of the King	395	1,6%
17	▲ 13	Prince of Persia: Sands of Time	389	1,6%
18	▲ 4	Jedi Knight: Jedi Academy	387	1,6%
19	▲ 7	XIII	386	1,6%
20	▼ 3	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	311	1,3%
21	▼ 2	Commandos 3: Destination Berlin	285	1,2%
22	▼ 2	Демиурги II	259	1,1%
23	▲ 10	Metal Gear Solid 2: Substance	259	1,1%
24	▲ 4	Buena Vista Interactive TRON 2.0	249	1%
25	▲ 11	NHL 2004	249	1%
26	▼ 8	Enter the Matrix	245	1%
27	▼ 6	Colin McRae Rally 3	228	0,9%
28	NEW	Legacy of Kain: Defiance	212	0,9%
29	▲ 4	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	203	0,8%
30	▼ 7	Deus Ex: Invisible War	190	0,8%

На **8 февраля** в голосовании приняли участие **5431** человек.

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем. Квадрат - позиция такая же, new - игра впервые в тридцатке, стрелка вниз либо вверх — игра опустилась или поднялась (рядом указано, на сколько позиций).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **"ИГРА МЕСЯЦА"** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

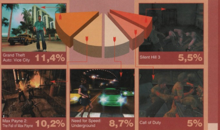
На сайте **"Игромании"** ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в тридцать — сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактах или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с *АПРЕЛЯ* по *ЯНВАРЬ* 2003-2004 гг. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях "Игромании" итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

10 ФЕВРАЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *МАЕ-ФЕВРАЛЕ 2003-2004 гг.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об "Игре месяца", полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактах или DVD "Игромании" в рубрике "ИнфоБлок".

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



В прошедшем месяце признанные хиты уверенным шагом двигались к вершине нашего игрового олимпа. Революционная ролевка **Star Wars: Knights of the Old Republic** уже попала в первую десятку, а за ней усиленно спешат **Prince of Persia: The Sands of Time** (невероятный скачок вверх аж на тринадцать позиций), **The Return of the King** и **XIII**.

Также стоит отметить резкий подъем популярности относительно давнего **Metal Gear Solid 2**, вызванный выходом DVD-версии этой игры. А вот относительно недавний **Deus Ex: Invisible War**, чей рейтинг в прошлом месяце резко пошел вверх, неожиданно сдал позиции и, по-видимому, доживает свои последние дни в тридцатке лучших игр...

Что же касается золотой пятерки лидеров, то, вопреки всем ожиданиям, борьбы "бобра с козлом" в этом месяце не получилось. Отечественные мегахиты **"Пираты Карибского моря"** и **"Операция Silent Storm"**, видимо, устав от противостояния, неожиданно потеряли свои лидерские позиции и отошли на шестое и седьмое места рейтинга. На четвертом же и пятом местах тут же обосновались **Silent Hill 3** и **Call of Duty**. Причем (что крайне удивительно) концептуальный до мозга костей Silent Hill 3 оказался даже популярнее "народного" Call of Duty.

Из новичков в первой тридцатке хит-парада оказался только вампирский экшен **Legacy of Kain: Defiance**, занявший почетное двадцать восьмое место. Выше он, скорее всего, уже не поднимется: при всех достоинствах ему не тягаться с титанами жанра.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Мир вашему аулу, друзья! Как вы наверняка заметили, **"Игра месяца"** (которая до этого ютилась на задворках **"Новостного меридиана"**) после нескольких существенных мутаций выросла до размеров отдельной рубрики. Отныне она поселяется аккурат перед нашим **"Вердиктом"**. Перед тем как перейти к основной теме сегодняшнего разговора, вкратце пробежимся по составу обновленной "Игры месяца".

Начнем по порядку: на первой странице рубрики публикуется таблица хит-парада, которая составляется по результатам ежемесячного голосования наших читателей на сайте **"Игромании"**. Для участия в голосовании достаточно просто зайти по адресу ***www.igromania.ru*** и выбрать пять лучших, по вашему мнению, игр последних месяцев из нашего обширного списка. Чуть ниже на той же странице идет разбор полетов и великолепная пятерка лидеров текущего хит-парада.

Далее в программе — колонка **"Во что поиграть в этом месяце"**, которую вы, собственно, сейчас и читаете. О том, во что нам с вами поиграть в марте, мы еще поговорим ниже, а пока продолжим краткий экскурс по рубрике.

В процессе подготовки "Игры месяца" у нас родилась еще одна актуальная задумка — **"Игровой тотализатор"**. Всем, кому не чуждо аналитическое мышление, мы предлагаем принять участие в своеобразном конкурсе по прогнозированию будущего хит-парада. Составив свой прогноз относительно игр, которые, возможно, займут первые пять мест в текущем голосовании на сайте, и послав его по адресу ***totalizator@igromania.ru***, вы получаете шанс стать обладателем наших замечательных призов. **Подробности ищите ниже по течению рубрики.**

Наконец, если вы перевернете страницу, то попадете прямиком в подрубрику **"Игромания" рекомендует"**. Десять лучших игр, которые выходили за последние месяцы, собрались там на одной полосе. Если по какой-то причине вы пропустили хоть одну из них — советуем немедленно разбивать семейную копилку и бежать в магазин. Ибо "Игромания", амигос, плохого не рекомендует. Никогда.

Во второй части сегодняшнего концерта по заявкам поговорим, собственно, о главном: во что же нам поиграть в этом месяце. Как водится, постновогодний период выдался крайне скудным в плане новых игр, но за отчетный месяц в свет вышло несколько любопытных проектов, на которые стоит обратить внимание. Во-первых, это третья часть популярной консольной аркады **Crazy Taxi**. Проверенный временем геймплей, ураганная динамика и курортная музыка — что может быть *лучше* для коротания очередного стылого зимнего вечера? Во-вторых — **Legacy of Kain: Defiance**, заключительная часть долгого мыльного сериала о приключениях сладкой парочки — демона Каина и вампира Разиэля.

Поклонникам саке, сашими и сэппуку спешим представить **Onimusha: Warlords**. Спустя три года после выхода культовый японский survival horror с PlayStation 2 наконец-то добрался до нашей платформы. Конечно, по сегодняшним меркам игра безнадежно устарела, но она определенно придется по вкусу всем, кто устал по восьмому разу проходить **Silent Hill 3**.

Наконец, *лично* от себя всячески рекомендую аркадный... гм... авиасимулятор **The Secret Weapons Over Normandy**. Если вы не чужды авиаторской романтики, но при этом не желаете штудировать многостраничное летное руководство по **"Ил-2 Штурмовик"**, то это именно та игра, которую вы ждали, — динамичная и легкая в освоении.

На этом, пожалуй, все на сегодня. С вами был

Матвей Кумби,
заместитель Главного Горца

P.S. Все ваши отзывы, а также пожелания и предложения по поводу расширения и изменения рубрики "Игра месяца" круглосуточно принимаются по адресу ***cumbi@igromania.ru***. Пишите!

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ

Genius
DIGITAL MACRO LENS

Победителя мартовского тотализатора ждет поистине роскошный приз — мультифункциональный цифровой фотоаппарат **Genius P313**. Высокое качество изображений, ручная и автоматическая фокусировка и несколько режимов съемки. Помимо всего прочего, в комплекте с камерой поставляется специальный шнур, при помощи которого можно просматривать снимки на телевизоре!

Приз на конкурс любезно предоставлен компанией Ultra Computers (www.ultracomp.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

"Игромания" предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном **"Игровом тотализаторе"**. Все, что от вас требуется, — прислать по адресу ***totalizator@igromania.ru*** электронное письмо с правильным прогнозом *первой пятерки игр — лидеров* хит-парада **"Игра месяца"**, который будет проводиться с **9 марта по 6 апреля**. Прием писем заканчивается **23 марта**.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. Prince of Serbia: Sons of Crime
2. GTA: Miami Adventure
3. TRON 3.0: Kasperski's Revenge
4. Tom Clancy's Star Wars
5. Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря

Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Ознакомьтесь также с правилами оформления письма, указанными внизу этой страницы.

Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу ***totalizator@igromania.ru*** с пометкой **"Игровой тотализатор — март"**. В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас.

Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится **23 марта**.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые предыдущие номера **“Игромании”** или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Beyond Good & Evil

Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: № 2/2004

Отличный гибрид классической адвенчуры и платформенной аркады. Динамичный файтинг, многочисленные мини-игры, оскароносный сюжет, технологичная графика и незабываемые герои.

Action/Adventure ■ Ubisoft ■ Бука

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: № 01/2004

Третья часть культовой квестовой серии о приключениях отважного американского юриста и сексапильной французской журналистки в джунглях Конго, песках Египта и подворотнях Парижа.

Квест ■ THQ ■ Revolution Software

Grand Theft Auto: Vice City

Рейтинг “Мании” 9,5

Полная рецензия в “Игромании”: № 07/2003

Убер-популярный гангстерский боевик в стилистике восьмидесятых. Жаркий асфальт Майами, красные кабриолеты, спортивные мотоциклы, гавайские рубашки и гаитянские мафиози. Однозначный блокбастер.

Action ■ Rockstar North

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Рейтинг “Мании” 10!

Полная рецензия в “Игромании”: № 12/2003

История любви нордического полицейского и длинноногой киллерши. Нуар-детектив, завернутый в обертку дорогого голливудского боевика. Невообразимо интересная и зрелищная игра.

Action ■ Rockstar Games ■ Remedy

Need for Speed: Underground

Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: № 2/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорогих авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Action ■ Electronic Arts ■ Black Box ■ Софт Клаб

Prince of Persia: Sands of Time

Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: № 2/2004

Римейк одной из самых уважаемых игр начала девяностых. Великолепная графика, таинственный сюжет и умопомрачительная акробатика. В своем роде уникальный и неповторимый экшен.

Action ■ Ubisoft ■ Ubisoft Montreal Studio ■ Акелла

Silent Hill 3

Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: № 2/2004

Атмосферная и мистическая история о рыжей девушке, которая однажды очутилась в мире чудовищных монстров, детских страхов и паранойи. Самая страшная игра всех времен и народов.

Action/Adventure ■ Konami

SW: Knights of the Old Republic

Рейтинг “Мании” 10!

Полная рецензия в “Игромании”: № 2/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG ■ LucasArts ■ Bioware

TRON 2.0

Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: № 10/2003

Концептуальная игра о похождениях одинокого файла внутри огромной компьютерной системы. Концептуальная графика, концептуальный сюжет и концептуальный геймплей. Полный комплект.

Action ■ Buena Vista Games ■ Monolith ■ snowball.ru

XIII

Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: № 1/2004

Ураганный экшен с джеймс-бондовским сюжетом, выполненный в стилистике популярных комиксов начала семидесятых. Одна из самых стильных игр за всю историю существования жанра.

Action ■ Ubisoft ■ Акелла

МИР ВИКИНГОВ

Новая игра немецкой школы стратегий, известной сериями «Затерянный мир», «Война и Мир», Settlers и Cultures

Захватывающая история борьбы между богами скандинавских мифов, в которую оказались втянутыми древние викинги

16 уровней таинствкнного мира, где раскинулись заснеженные равнины, огненные подземелья и чертоги богов

6 видов ресурсов, среди которых – грибы, дерево, глина, камень, а также золото и руда, обеспечивающие жизнь поселений северян

23 типа сооружений, в число которых вошли кузницы, пивоварни, монетные дворы, школы, пасеки и многое другое

Новый движок, позволяющий имитировать погодные условия и включающий уникальную систему исусственного интеллекта

snowball.ru
искусство делать игры

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

gmx media

FUNATICS SOFTWARE

Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	PII 500
Память:	128 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	стратегия

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве – бесплатно! Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: dragon@snowball.ru.

Алексей Бутрин

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Питер Мулинье

Часть II

(Окончание. Начало в №12 '2003)

"Мулинье уходит из **Bullfrog**?" С таким заголовком в 1997 году вышел июльский номер журнала Britain's Computer Trade Weekly. Телефоны в офисе Bullfrog не замолкали ни на минуту. Как? Как такое могло случиться? Один из самых известных в мире игровых дизайнеров, тот, чье имя множество лет неразрывно связывалось с его собственным детищем — компанией Bullfrog, — после десяти лет успешной работы во главе студии... да как он мог? Почему?! Эти вопросы не давали покоя не только журналистам, но и представителям более серьезных бизнес-изданий. Но отвечать на них пришлось не Питеру, а сотрудникам **EA Games**; сам Мулинье в этот момент был занят другим, более важным делом — формированием новой команды.

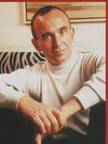
Набор сотрудников в компанию начался с приема на работу четырех отцов-основателей (включая самого Питера). Почетными титанами стали: Стив Джексон (Steve Jackson) — в прошлом журналист Daily Telegraph, Марк Уэбли (Mark Webley) — бывший коллега Питера и один из главных дизайнеров **Theme Hospital**, а также Тим Рэнс (Tim Rance) — системный аналитик из одной очень серьезной софтверной компании.

После того как сформировался костяк команды, пришла пора задуматься над именем компании. Остряк Марк тут же предложил назвать фирму в честь его погибшего хомячка по кличке **Lionhead**, но все, кроме Питера, забраковали этот вариант: мол, слишком много чести для какого-то занюханного грызуна, да еще к тому же и дохлого. Поэтому после пары дней ожесточенных споров было придумано новое название — **Red Eye**. Однако еще через день выяснилось, что в природе уже существует компания Red Eye. Более того, есть также Red Eye Productions и Red Eye Records, но самое паршивое — домен ***www.redeye.co.uk*** тоже давно занят. Зато заблаговременно забронированный Марком домен ***www.lionhead.co.uk***, как говорится, готов к труду и обороне на благо игровой индустрии. Последний факт стал решающим аргументом, который склонил чашу весов в пользу названия Lionhead.

Стив Джексон любит говорить, что многим, особенно англичанам, кажется, что название Lionhead (львиная голова) имеет непосредственное отношение к британскому льву и, соответственно, к британской короне... однако действительность, мягко говоря, сильно отличается от этих патриотических предположений.

Пятое колесо

После первых же мозговых штурмов в доме Питера, который поначалу заменял Lionhead полноценный офис, было решено делать игру в духе **Populous**. Интересно, что никому эта затея не показалась ни глупой, ни примитивной — никто не сказал: "Питер, ну сколько можно распахивать одно и то же поле?" Авторитет Мулинье среди коллег был настолько непререкаем, что ни один из членов команды даже не подумал критиковать идеи вождя.



Однако игра должна была стать не просто новой вариацией на старую тему, а чем-то грандиозным — так, во всяком случае, полагал Мулинье. Разумеется, четырем, пусть даже талантливым, энтузиастам проект такого масштаба был не по плечу, и в Lionhead постепенно начался приток новых сотрудников.

Пятым по счету ключевым звеном в команде лидеров-титанов стал Демис Хассабис (Demis Hassabis) — юный Эйнштейн. Демис, самый молодой сотрудник компании (в те времена ему едва стукнуло 21), попал к Мулинье далеко не случайно. Когда-то они познакомились на конкурсе по созданию игр, который проводил журнал Amiga Power. Демису тогда было всего 14, и он прекрасно отдавал себе отчет в том, что главный приз — работу в Bullfrog — он завоевать не сможет: слишком мало опыта... И действительно, главный приз достался кому-то другому, но в жизни Хассабиса случилось куда более важное событие — он встретился с Мулинье. Спустя несколько лет тинейджер Демис и умудренный опытом дяденька Питер вместе придумали концепцию Theme Park... и, наконец, через семь лет уже опытный Хассабис и легендарный Питер встретились снова, на сей раз — под крышей Lionhead Studios.

▲ Демис Хассабис. В прошлом — соратник Питера, а ныне — гений на вольных хлебах Elixir Studios.

Вот в этом неприметном особнячке и находится офис Lionhead. ▶

Демис занялся программированием физического движка игры, точнее — пока разработкой его концепции, так как дизайн-документа для готовящегося проекта еще не было в природе; более того, для игры никто еще даже не придумал названия. Остальные сотрудники, включая Питера, занялись разработкой программных библиотек и различного инструментария, при помощи которого и планировалось делать игру. Единственным человеком, который не сидел в те дни над компиляторами, был Стив Джексон, на плечи которого легла работа другого плана — общение с прессой, издателями и организация работы в офисе.

Производственный рай

Многим программистам и дизайнерам, до смерти замученным грубыми и алчными начальниками, условия работы в Lionhead наверняка показались бы раем. Первое, что сделал Питер, — установил шестичасовой рабочий день для всех своих сотрудников плюс разрешил потратить из бюджета фирмы ровно столько средств на оформление рабочих мест, сколько... сочтут нужным сами работники. Каждому члену команды Питер заказал полукруглый стол циклопических размеров с кучей полочек и ящичков, в которых свободно можно было разместить не только весь рабочий инвентарь, но и личную коллекцию из пары сотен музыкальных компактов.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Рай и Ад
1С ФИРМА «1С»
madcat
cdv
eigelb
NIVAL INTERACTIVE

© 2003 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены.
© 2003 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

Но еще более важным, чем укороченный рабочий день и комфортные условия для персонала, стала непередаваемая рабочая атмосфера в студии. Я думаю, что если бы все компании были устроены по образу и подобию Lionhead, производительность труда возросла бы в несколько раз, и даже пятиклассники сбегали бы из школ, чтобы устроиться на работу. Впрочем, судите сами.

Одной из первых традиций Lionhead стали соревнования в различных играх: настольных, карточных, компьютерных, спортивных, в общем — любых. Каждую неделю один из сотрудников должен был придумать какое-то соревнование для остальных и провести чемпионат, после чего всем участникам начислялись очки согласно занятым в чемпионате местам, а сами очки заносились в огромную олимпийскую турнирную таблицу Lionhead. По такому случаю Питер специально заказал себе огромный стол для настольных и карточных игр.

Второй традицией Lionhead стали постоянные дружеские розыгрыши и подколки. Похитить любимого робота-трансформера главпрограммиста и жестоко надругаться над ним при помощи карандаша, снять на веб-камеру непотребные зевки художника и выложить эдакий компромат в Сети, под видом новой секретарши вызвать к Стиву Джексону престарелую стриптизершу... и так далее и тому подобное. Мулинье не ошибся, когда сделал ставку не на драконовское отношение к сотрудникам и старинный метод "кнута и пряника", а на поддержание здоровой и простой атмосферы в коллективе. Как показала практика, в таких условиях люди работали гораздо эффективнее, и создание библиотек и инструментария было завершено всего за семь недель. Но никто, кроме Питера, так и не знал, для чего была проделана вся эта работа. И вот наконец настал день откровения.

В пятницу после обеда Мулинье остановил всю работу в офисе и загнал всех в конференц-зал за легендарный игровой стол Lionhead. По его сигналу Марк смотался в буфет и притащил всем коктейли, и после того как "огненная вода" в слабой концентрации пошла по рядам внимающих коллег, Питер откашлялся и начал свою речь.

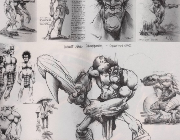
— Я знаю, все вы с нетерпением ждали ответа на вопрос, что за игру мы собираемся делать. Но я должен был получить полную уверенность, что все вы сработались друг с другом и готовы к этому делу. Не забывайте — речь идет об игре, которая отнимет у нас минимум два года нашей жизни. Если бы я сказал вам об этом на пару недель раньше, когда инструментарий для разработки и библиотеки еще не были готовы, у многих могли бы опуститься руки. Но теперь я вижу, что все вы готовы.

Питер сделал громадную паузу. Он всегда любил драматические эффекты.

— Название нашей игры — Black&White... И это будет, мать вашу, лучшая игра для PC из всех, которые когда-либо создавались на этой чертовой планете!

Баттл-сейшн

Середина 1998-го. Прошло около года с момента начала работы над игрой. Наконец-то готов дизайн-документ — теперь Black&White появился не только в умах ребят из Lionhead, но и на бумаге. Все это время команда Мулинье потратила на разработку движка и всевозможную графику — скетчи, текстуры, модели и даже спрайты для первоначального тестирования движка.



Во время разработки Black&White было сделано пятнадцать тысяч таких вот карандашных набросков!

Искусственным интеллектом занимался Марк Уэбли, Демис программировал физический движок, Тим Рэнс писал сетевой код. Но, помимо "старой гвардии", над проектом работало еще более десятка человек: пять художников, шесть программистов во главе с Джонти Барнсом (Jonty Barnes), звукооператор и два аниматора. Рисунков-скетчей в архивах насчитывалось уже пятнадцать тысяч, а общее число строк кода перевалило за пятнадцать миллионов. Однако до финиша было еще очень далеко — необходимо было серьезно задуматься над геймплеем. И Питер решил устроить мозговой штурм в своем особняке, том самом, где первоначально располагался офис Lionhead.

Гости оккупировали гостиную Мулинье и принялись опустошать запасы закусок, пива и коктейлей. А сам мозговой штурм начался с затяжной игры в карты. Ближе к вечеру кто-то разумно заметил, что если так пойдет и дальше, то раньше, чем они возьмутся за штурм, алкоголь штурмом возьмет их собственные мозги, посему неплохо бы наконец перейти к цели визита.

— Точно, — сказал Питер. — Давайте начнем. Вопрос номер один: какова цель нашей игры?

— Знаешь, — задумчиво начал Марк Хили (Mark Healey), ведущий художник проекта, — вот когда ты смотришь фильм — он тебя цепляет. Цепляет потому, что местами он как бы про твою жизнь. Про тебя. Надо, чтобы так же было и с игрой — только даже лучше. Чтобы игра подстраивалась под игрока.

— Ладно, — ответил Питер. — А как это будет выглядеть на экране?

— Эй! Я знаю, как, — встрял в разговор Рассел, еще один художник Lionhead. — Можно сделать так, чтобы внешний вид игрового мира и интерфейса зависел от стиля игры. Если ты будешь играть зло и жестоко, то картинка на экране будет мрачной, а если будешь добрым и гуманным — начнет светлеть и наливаться сочными красками. Между прочим, эта концепция аккурат подходит под название — Black&White.

— Зашибись идея! — обрадовался Мулинье. — Мне нравится. Слушайте, вы уже достаточно набрались пива, чтобы выслушать мою безумную идею?

— Какую?

— О том, чтобы кто-то из персонажей игры олицетворял игрока в его собственном мире. Ну, вроде как живой представитель нашего божественного Я на земле.

— Класс! — восхитился Марк. — Это будет игра как бы про самореализацию. Ты создаешь самого себя, управляешь собой, а потом выбираешь путь, по которому пойдет твой потомок. А потом ты сам же и станешь собственным потомком... Это круто! Но как-то запутанно...

После этого обсуждение скатилось к смакованию предложенных идей с одновременным прихлебыванием пива и эпизодическими выкриками "Круто!".

После обеда инициативу перехватил Джонти:

— Мужики, давайте поговорим о магии. Как, например, вы собираетесь реализовать в игре заклинания? Третий раз уже за вечер спрашиваю, между прочим.

Рассел предложил уже вторую за вечер гениальную идею — "кастовать" заклинания, просто рисуя их на экране мышкой. Например, рисуешь окружность — получаешь кольцо огня, рисуешь спираль — вихрь, и так далее. На что Хили ответил, что раз уж пошла такая пьянка, то курсор можно смело делать в виде большой анимированной руки на экране.

Но в этот момент Марк Уэбли дунул в горлышко своей пустой бутылки, и тут же целый хор подвыпивших коллег подхватил эту затею — об анимированной руке все на время забыли, сосредоточившись на новой забаве. Вот так, под звук пивных бутылок, и родилась новая игра.

Сезон охоты за ошибками

Чем ближе подходила дата выхода Black&White, тем больше сил уходило не на программирование, а на тестирование и борьбу с ошибками. Серьезные системные ошибки приводили к перезагрузке машины или к зависанию игры, но самую большую головную боль у кодеров вызывали смысловые ошибки. Black&White была крайне сложной игрой с огромным количеством расчетов.

Самый странный глюк всплыл совершенно неожиданно: одно из волшебных созданий, обезьяна, оставленная без присмотра, прогуливалась в окрестностях деревни и, проголодавшись, решила подкрепиться свинкой, которая тихо-мирно жевала в загоне свои ботвиньи. Огромная волосатая рука потянулась за беспомощной поросятиной и потащила ее в рот, причем свинья как ни в чем не бывало продолжала жевать. И тут случилось непонятное — обезьяна исчезла. Растворилась в воздухе. После целого дня поисков выяснилось, что поскольку обезьяна оттащила свинью от кормушки во время еды и та продолжала жевать, то, согласно заложенной программе поведения, свинка в мгновение ока сожрала гигантскую обезьяну.

BLACK & WHITE
EA

Жители деревни также периодически начинали выкидывать коленца. Например, один фермер, работавший в поле, пошел к себе домой. Зайдя в дом, он тут же вышел оттуда и направился к ближайшему складу, затем остановился на полпути и снова вернулся домой, после чего "зациклился" и принялся бегать от дома к точке на карте недалеко от склада и обратно. Быстро выяснилось, что он просто-напросто проголодался и шел к родной хате подкрепиться, но, поскольку дома еда закончилась, решил пополнить запасы на складе, однако процедура проверки жителей деревни на голод "перехватывала" его на полпути и снова возвращала домой.

А иногда сотрудники Lionhead сталкивались с совсем уж мистическими глюками. Шел этап апробирования анимации существ, но модель повреждений еще не была готова, и бои между божественными созданиями на экране компьютера затягивались на долгие часы, если их не разнимали вручную. Обычно, когда запускали сражение двух созданий, большая часть сотрудников сбегалась посмотреть на это шоу. И вот при очередном запуске сражения между коровой и тигром у компьютера аниматора столпился почти весь офис. А через пару минут звери прекратили драку и пустились в пляс: корова вальсировала, подняв одно копыто, а тигр оказался профессиональным брейкдансером и в считанные минуты довел до истерического смеха всех без исключения зрителей своим обратным танцевальным шагом и лихими кульбитами на голове. Еще через пару минут выяснилось, что причина этих странностей — вовсе не ошибка, а домашняя заготовка аниматора Эрика Бэйли, который таким образом разыграл не одного, а сразу всех сотрудников.

Залп!

И вот, наконец, после долгих лет упорной работы, 13 марта 2001 года очередной амбициозный проект Питера Мулинье был закончен. Игра прошла этап внутреннего тестирования, затем — тестирование в отделе контроля качества EA Games и ушла "на золото". Ребятам из Lionhead оставалось только сидеть и ждать — как примет игру публика и пресса. Собственно, европейские издания уже получили копию игры, и первые обзоры были очень обнадеживающими — не менее 90 баллов по 100-балльной шкале, но в любом случае последнее слово оставалось за игроками.

К счастью, окончание этой занимательной истории вы уже знаете сами: признание, народная любовь, многомиллионные продажи и так далее и тому подобное. Грандиозный успех одной из величайших игр в истории настолько общеизвестен, что вновь смаковать многократно пережеванные события трехлетней давности лично я считаю бессмысленным. Давайте лучше немного заглянем в будущее.

The Movies
ACTIVISION

The Movies

Главный "богодел" всея индустрии, похоже, на некоторое время завязал с симуляторами бога. Его нынешний проект посвящен вещам более приземленным, а именно — Голливуду (непременно см. наш нынешний **"Центр внимания"**!) Идея, которую взялся окучивать Питер, как это часто у него бывает, одновременно проста и гениальна. Мулинье умеет нащупать внутри потенциального потребителя самую чувствительную эрогенную зону. Ну скажите, что может быть увлекательнее создания своего собственного фильма? Кастинга актеров, найма операторов, утверждения сценария, планировки сцены?.. Боюсь, мы не сильно погрешим против истины, если заранее причислим **The Movies** к лику игр-шедевров.

Но ведь и не киношками едиными! В загашниках Lionhead есть и "симулятор героя" **Fable**, и загадочный проект **Dimitri**... На закуску хочу подкинуть вам еще немножко информации к размышлению. Знаете, какой жанр Питер Мулинье считает наиболее перспективным? Вы не поверите, но наибольшие надежды в развитии игровой индустрии Питер возлагает на игры типа... **Grand Theft Auto 3**. Надеюсь, вы понимаете, что означает такое откровение маэстро? Можно смело надеяться на освоение этой жанровой целины комбайном марки Lionhead! Не факт, что акцент будет сделан на автомобилях и стрельбе, — главным Мулинье считает совсем другие вещи: огромные размеры виртуального мира, его обособленность и независимость от игрока. Не исключено, что новые игры Мулинье будут менее кровожадными, чем GTA, но ход его мыслей, как говорится, не может не радовать... ■

Fable

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

El Prezidento

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Зайцы с барабанами отдыхают

Для человека, который постоянно пользуется мобильными устройствами вроде карманных компьютеров, mp3-плееров и переносных игровых консолей, вопрос о сроке жизни аккумуляторов является не менее актуальным, чем текущий курс доллара. Инженеры компании **Panasonic** тоже любят играть в игрушки и, по слухам, давно уже занимались разработкой новой модели аккумуляторных батареек. Так вот, недавно состоялась презентация чуда техники под названием **Oxydire Dry-cell Battery**. Новинка представляет собой батарейку формата АА (она же "большая пальчиковая"), способную проработать в два раза дольше обычной алкалайновой батарейки. Да, на фоне заявления **Duracell** о том, что их элементы питания вообще ничто и никогда не остановит, это выглядит достаточно скромно — но... Как вам такой факт: на презентации одна такая батарейка сдвигала с места электромобиль весом почти 20(!) кг — а это не маленькая машинка на пульте. Такого результата разработчикам удалось добиться, используя цинк в качестве отрицательного электрода, а никелево-кислородный гидроксид и оксид марганца как электролит.

Новое чудо природы поступит в продажу в начале весны и будет стоить порядка 100 рублей за пару батареек.

Телевизор в дорогу

Эти производители железа — странные люди. Почему? Да потому, что частенько мыслят глобальными категориями, вместо того чтобы подумать, чего им, собственно, не хватает в часы досуга. Ведь отдыхать любят все, причем от всего и с одинаковым энтузиазмом — и от турнира по **Warcraft**, и от таскания мешков с деньгами. А что может быть приятнее, чем развалиться в кресле и одним глазком, буквально "по-любому на полчасика", как говорит Масяня, посмотреть телевизор? Товарищи из страны восходящего солнца, судя по всему, осознали сей факт и наконец-то подумали об отдыхе тех, кто использует ноутбуки (что, впрочем, понятно: столько ноутбуков, сколько на их острове используется, нам только присниться может). Фирма **Novac** анонсировала выпуск самого маленького в природе ТВ-тюнера. Внешнего и с интерфейсом USB 2.0. Называется эта железка **Novac Micro Catch TV Walker**. На сегодняшний день она уникальна. Во-первых, ее габариты составляют всего **106x50x33** мм, а весит она примерно как миниатюрный мобильный телефон — какие-то жалкие **88** грамм. Но не только габариты достойны восхищения: устройством поддерживаются чуть ли не все существующие стандарты ТВ-сигнала — PAL, SECAM, NTSC, NIKAM, A2 и MTS, а максимальное разрешение захваченного видео может достигать **720x576** пикселей. Если учесть тот факт, что производитель обещает сделать тюнер совсем недорогим, то имеет смысл уже сейчас начинать экономить на пирожных.

Зверeющий пропеллер

Казалось бы, с системами охлаждения все понятно: есть обычные, есть чрезвычайно молчаливые, а для утонченных любителей "чего похолоднее" возможна установка водных девайсов, благословленных владыкой морей Посейдоном. Но, как оказалось, из любого обычного предмета можно сделать настоящий гаджет, причем затратив на это минимум усилий. Как известно, для мониторинга температуры воздуха внутри корпуса обычно используются либо внешние панели типа Hardcano, либо софтовые методы, основанные на считывании данных с одного из термодатчиков. Так вот, пришло время избавляться от этих вредных привычек — компания Aerocool решила превратить в термометр корпусный кулер. Идея проста, как все гениальное: в устройстве присутствует термодатчик, который в зависимости от температуры меняет подсветку кулера. Изначально пропеллер светится голубым светом, но уже при 26 градусах начинает краснеть, а когда воздух внутри корпуса разогревается до 33 по Цельсию — становится ярко-оранжевым. Выглядит это, надо сказать, очень символично и как минимум красиво; во всяком случае, моддерам такого кулера явно не хватало. Но удовольствие от устройства будет скорее эстетическим, поскольку характеристики у него довольно средние: скорость вращения от **2000** до **3500** об./мин при уровне шума от **20,3** дБ до **36,5** дБ. Называется новое устройство **Aerocool Chameleon**.

Тамагочи возвращаются

Слышали, что такое тамагочи? Ах, у вас до сих пор живет цифровой бурундук? Ну, тогда новость о том, что тамагочи скоро получат второе дыхание, порадует вас до глубины души. Эти миниатюрные игрушки в свое время произвели настоящий фурор — не возились с ними, пожалуй, лишь единицы из нас. Потом волна фанатизма пошла на спад, тем более после ряда драматических телерепортажей о том, как пагубно эти устройства влияли на неокрепшую детскую психику, особенно в стране сумо и сакуры. Да, эффект был похлеще, чем от покемонов... Что же будет теперь? Ведь представители нового поколения тамагочи... будут обладать зачатками интеллекта! Разработчики наделили их умением общаться друг с другом через инфракрасный порт и рядом сопутствующих способностей — теперь эти киберживотные смогут ходить друг к другу в гости со всеми вытекающими последствиями. Если честно, то даже както страшно делается: если сегодня они уже умеют разговаривать, то завтра... может, они еще и думать станут?

Интеллектуальные монстры начнут обживать ваши карманы уже в марте. Счастье кормить их с ложечки и убирать за ними экскременты обойдется вам примерно в 20 долларов.

Blu-Ray под сапогом Sony

Еще недавно технология **Blu-Ray**, которая должна прийти на смену сегодняшним DVD, была чем-то вроде снежного человека: все знают, что он где-то есть, но толком его никто не видел — только слышал (и то — не топот его волосатых лап, а явно преувеличенные сплетни). Но в этом году можно будет не только посмотреть на проигрыватель Blu-Ray под стеклом, но и купить его. Правда, возникает вопрос о целесообразности такой покупки... Сейчас объясним, почему.

Дело в том, что компания **Sony** скоро намеревается пустить в продажу привод **Sony BW-RU101**, который работает по схожей, но отличной от Blu-Ray, технологии и представляет собой устройство, способное записывать информацию на диски типа **Professional Disk for DATA** емкостью **23,6** Гб. Эти болванки позиционируются японцами как замена существующей магнитооптике. У технологии явно перспективное будущее. "Предки" этих болванок имели максимальную емкость в **9,1** Гб, а теперь, как видите, произошло более чем двукратное увеличение. Подобный скачок емкости стал возможным благодаря использованию для записи синего лазера вместо традиционного красного. Но, несмотря на схожее устройство, технология Blu-Ray несовместима с новинкой. Скорее всего, эти две технологические ветви будут развиваться разными путями. Так что не торопитесь присматривать себе обновку на основе Blu-Ray — возможно, накопители от Sony получше будут.

Половина выигрыша

Мониторы от **Sharp** — большая редкость. А уж новый ЖК-монитор — тем более. Но не успеет запахнуть весной, как можно будет смело начинать рыскать по магазинам в поисках нового агрегата **Sharp LL-171A**. По скорости отклика

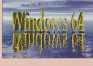
мониторчик не дотягивает до таких монстров, как **EIZO** и **Iiyama** (20 мс — достаточно средний показатель на сегодняшний день), зато во всем остальном — умывальников начальник и мочалок командир. Потрясающий, очень стильный дизайн, солидные углы обзора — 170 градусов по горизонтали и 150 по вертикали, а также внушительный запас по яркости и контрастности (по документам уровень контрастности составляет **430:1**). Прибавляем к этому невысокую цену в 480 долларов — и получаем очень неплохого кандидата на место на вашем рабочем столе. А когда надоест работать, можно смело запускать Serious Sam 2 или Halo — с навороченным экшеном монитор тоже запросто справится.

Комби-мама

В скором будущем на прилавки магазинов поступит материнская плата формата mini-ATX — **PowerColor A300M-1394**. На вид это обычный кусок текстолита уровня **VIA Epia** (эта не самая производительная сегодня мини-материнка известна в кругах сборщиков недорогих компьютеров, ибо для своего времени обладала весьма недурными характеристиками). Но на самом деле для большинства приложений и игр ее производительности хватит за глаза — поддержка процессоров P4, два слота под память **DDR266/333/400** (до **2** Гб), сетевой контроллер, шестиканальный звук, три порта FireWire, USB 2.0 — словом, полный комплект. Есть и изюминка — встроенное видео **Radeon 9200** с поддержкой 128 Мб распределенной памяти (распределенной называется память, которую видеокарта "заимствует" из общей памяти системы для своих нужд). Если цена платы окажется приемлемой, то покупка будет выглядеть крайне привлекательной. За цену, сопоставимую со стоимостью обычной материнки, мы получим системную плату, видеокарту, сетевую и звуковую карточки — и все это в одном флаконе.

64-я попытка

Процессоры **Athlon Opteron**, **Athlon 64** и **64 FX** пока что не шибко распространены в народе — во многом потому, что в настоящее время для них не существует ни нормальной операционки, ни софта, способного раскрыть весь их потенциал. Но если вдруг в вашем компьютере уже установлен такой процессор, а также 256 Мб оперативки и 1,5 Гб свободного места на винчестере, — то у вас есть все шансы выжать из этого "камня" все соки (или, по крайней мере, попытаться). Недавно Microsoft объявила о том, что бета-версия **Windows XP 64-Bit Edition for 64-Bit Extended Systems** доступна для скачивания. Образ компакт-диска с дистрибутивом занимает почти 500 мегабайт, но истинных энтузиастов это не остановит. Естественно, версия имеет свои ограничения по сроку действия — в данном случае речь идет о годе. Время начинает тикать сразу после того, как Microsoft после вашей регистрации предоставляет ключ активации вашей копии.



Обладателям упомянутых процессоров от AMD может пригодиться ссылка на новую операционку: ***www.microsoft.com/windowsxp/64bit/downloads/upgrade.asp***

Несонная соня

Карманные компьютеры марки **Sony** всегда стояли несколько обособленно по отношению к аналогичной продукции других компаний. И тому есть ряд причин. Во-первых, Sony всегда стремится использовать в своих устройствах максимум "родных" технологий. Чего стоит одно только ноу-хау **Memory Stick**, которое доросло до версии **Memory Stick Pro** и продолжает совершенствоваться, несмотря на практически полный остракизм со стороны остальных производителей КПК. Во-вторых, наладонников со встроенной трехмегапиксельной цифровой камерой днем с огнем не сыщешь, не говоря уже о том, что эта камера позволяет еще и видео записывать. Ну и в-третьих — Sony ведет своеобразную маркетинговую политику в отношении своих КПК. Новый наладонник от Sony — **PEG-TJ37** — со всеми потрохами в виде камеры, высококачественной матрицы, поддержки кучи аудио- и видеоформатов и неубиваемой батарейки обладает лишь самым необходимым минимумом памяти — всего **16+32** (ОЗУ+ПЗУ) Мб. Цена новинки выглядит привлекательной: 280 долларов — небольшая сумма за такой КПК. А уж купив его, от необходимости докупать карточку памяти пользователь никуда не денется. То есть, как ни крути, а потратиться на Memory Stick придется.

Кот в сумке?

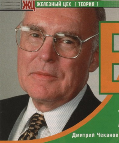
Компания **S/U/M/A/** пришла на отечественный рынок намного позже таких гигантов, как **ASUS** и **MSI**, однако за несколько лет сумела сколотить себе очень внушительную репутацию. По крайней мере, когда речь идет о покупке видеокарты при нехватке средств на нее, выбор часто падает именно на модели от S/U/M/A/. Приятно осознавать, что и недорогие "железки" могут не только вполне пристойно работать, но и быть эталоном производительности. По крайней мере, инженеры S/U/M/A/ стараются нас в этом убедить. На днях пресс-служба этой компании сообщила о выходе двух новых видеокарт линейки **Radeon** — **S/U/M/A/ Platinum 9600XT** с объемом памяти **128** и **256** Мб соответственно. Характеристики новых карт не могут не вызывать радостного умиления: память **3,3** нс, частота ядра — **500** МГц, частота памяти — **600** МГц, RAMDAC **400** МГц и полный набор видеовыходов, включая DVI. Естественно, поддерживаются **AGP 8x** и **DirectX 9**. Плату собираются поставлять с богатым набором вспомогательного софта и несколькими играми. Жаль, что сведений о цене пока нет.

Полкило визуализации

Вышла новая видеокамера **MV730i** от **Canon**. Казалось бы, какое дело до этого игровому журналу (да что там игровому — даже и сугубо компьютерному). Но устройство непростое. Помимо стандартных свойств и настроек, эта модель умеет записывать видео в формат **motion JPEG**, который очень удобен для закачивания домашнего видео в интернет. Цена новинки пока неизвестна. Зато известно, что у камеры будет **русскоязычное меню**.

Гигабайт в кармане

Те, кто использует цифровой фотоаппарат, рано или поздно встают перед выбором: купить обычный флэш-накопитель или карточку памяти, которую можно использовать не только в фотоаппарате. В итоге выбор, как правило, падает на карту памяти. Стандарт **SD** — один из самых распространенных в природе, но до настоящего времени максимальный объем этого типа карты не превышал **512** Мб — что достаточно, если использовать память для переноски текстовых файлов, и мало в случае, когда надо переписать фильм формата mpeg4. Японская компания **Sandisk** станет первой в мире, кто выпустил карточки **SecureDigital** объемом **1** Гб. Так что теперь и поклонники цифровых камер, и любители кинематографа смогут развернуться: такого объема хватит на несколько тысяч фотографий или около 3,5 часов видео в формате DivX. ■



БОЛЬШЕ, БЫСТРЕЕ, ТЕПЛЕЕ

Закон Мура и его влияние на микропроцессоры

Дмитрий Чеканов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Наверное, многие из вас задавали себе ряд вопросов: почему быстрые процессоры появляются только сегодня? Какие процессоры появятся завтра, и от чего это зависит? Почему современные процессоры сильно греются? В данной статье мы постараемся ответить на все эти вопросы и обрисовать некоторые перспективы.

Процессоры — это сложные устройства, базирующиеся на **транзисторах**. Транзистор является мельчайшим вычислительным элементом, который можно сравнить с краном: если кран открыт, то вода льется, если закрыт — то нет. Используя комбинацию множества таких "кранов", мы можем создавать сложные логические схемы. Современные процессоры состоят из миллионов транзисторов, в то время как первые модели насчитывали всего несколько тысяч (эволюцию процессоров вы можете проследить по соответствующей таблице).

В 1965 году **Гордон Мур**, один из основателей компании **Intel**, публикует в журнале Electronics статью. Впоследствии эта статья стала легендарной, а сделанное в ней предположение получило название "закона Мура". Следует отметить, что закон Мура является наблюдением — то есть когда-то он может перестать выполняться. Но вот уже почти 40 лет закон Мура работает. К сожалению, автор дал запутанную и длинную формулировку этого закона, поэтому мы перефразируем ее так: "*каждые два года число транзисторов на процессорах, которые выгодно производить, удваивается*". Чтобы понять ее важность и разобраться в последствиях, давайте представим себя в роли производителя процессоров.

Создаем свой процессор

Чипы вырезаются из кремниевых подложек — круглых пластин, которые на современных заводах достигли диаметра 300 мм.

В процессе производства на пластинах вытравляются транзисторы. Однако также возникают и дефекты — они на схематическом изображении подложки показаны желтыми точками. Процессоры с дефектными участками придется выкинуть. На нашем примере из подложки получается 16 процессоров. При этом 4 процессора пойдут в мусорное ведро, поэтому доля выхода годных чипов составляет 75%, а убытки за счет дефектных процессоров нам придется компенсировать повышением цены на оставшиеся 12 чипов. Как же сделать так, чтобы чипы стоили дешевле — чтобы наше производство было рентабельным?

Эволюция процессоров и закон Мура

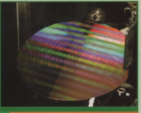
Процессор	Год выхода	Размер элемента	Тепловыделение	Число транзисторов
Intel Pentium	1993	0,8 мкм	10-15 Вт	3,3 млн.
Intel Pentium MMX	1996	0,35 мкм	13-17 Вт	4,5 млн.
Intel Pentium II	1997	0,35 мкм	16-43 Вт	7,5 млн. + 37,2 млн.
Intel Pentium III	1999	0,25 мкм	25-35 Вт	9,5 млн. + 37,2 млн.
Intel Pentium 4	2000	0,18 мкм	48-71 Вт	42 млн.
Intel Pentium 4 (Prescott)	2004	0,09 мкм	До 103 Вт	125 млн.
AMD Athlon (Thunderbird)	2000	0,18 мкм	38-71 Вт	37 млн.
AMD Athlon XP (Barton)	2003	0,13 мкм	68-77 Вт	54,3 млн.
AMD Athlon 64	2003	0,13 мкм	До 89 Вт	105,9 млн.

Способ I

Улучшаем технологический процесс производства

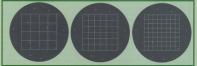
Когда производитель процессоров запускает новый завод, он указывает два параметра: диаметр подложки и размер элемента. Как вы понимаете, **чем больше диаметр подложки, тем больше мы сможем получать из нее процессоров**. Однако здесь есть ограничивающий фактор: число дефектов около края подложки выше, чем в центре. Совершенствование технологии подложек направлено на увеличение "благоприятной зоны" в центре. Как только производитель этого достигает, он может переходить на подложки большего диаметра. Так, процессоры для первого **IBM PC** (1981 г.) производились из 50-мм подложек, в то время как на современных заводах используются 300-мм подложки (Intel) и 200-мм (AMD).

Под размером элемента понимают минимальный размер детали (транзистора), которую оборудование завода может вытравить на поверхности подложки. Так, под фразой "новые процессоры **Prescott** перешли на 0,09-мкм технологический процесс" следует понимать то, что размер минимального элемента завода по производству Prescott составляет 0,09 микрометра (миллионная часть метра). Процессоры первого IBM PC имели размер элемента 3 мкм, процессор **Pentium** — 0,8 мкм, а современные **Pentium 4** — 0,09 мкм. Соответственно, **чем меньше размер элемента, тем меньшую площадь будет занимать процессор и тем больше процессоров мы сможем получить из одной подложки**.



"Мозги" виртуальной реальности.

Итак, поднять эффективность производства можно с помощью увеличения диаметра подложки или уменьшения размера элемента — но и тот, и другой способы являются накладными, поскольку предусматривают полную замену оборудования на заводе. Есть ли еще варианты?



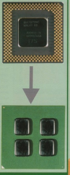
Схематическое изображение подложки с 16-ю, 36-ю и 64-мя процессорами.

Способ II
Уменьшаем размер чипов

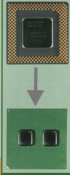
Инженеры нашего завода создали микропроцессор, который будет состоять из 100 миллионов транзисторов. Так получилось, что на мощностях нашего завода из одной подложки можно вырезать 16 чипов по 120 миллионов транзисторов. То есть мы можем разместить весь процессор на одном чипе, который можно назвать "сложным", поскольку он будет содержать большое число транзисторов. Но при этом процент выхода годных кристаллов составляет 75%. Мы знаем, что можно достичь лучших результатов.

Давайте разобьем наш процессор на 4 отдельных чипа, по 25 миллионов транзисторов каждый.

При этом из подложки можно вырезать 64 чипа, которые могут содержать до 30 миллионов транзисторов.



Переходим на 4 чипа.



Переходим на 2 чипа.

По-прежнему дефектными оказываются 4 чипа, но доля выхода годных чипов возросла с 75% до 94% — значимое улучшение. Недостатком подобного дизайна будет высокая стоимость упаковки чипов — ведь нам нужно будет упаковать в один цельный процессор четыре чипа. Фактически, увеличение стоимости упаковки съедает весь тот выигрыш в стоимости, который мы получили, увеличив долю выхода годных кристаллов с 75% до 94%.

Существует ли здесь "золотая середина"? Предположим, что наши инженеры ее нашли: если мы будем получать с одной пластины 36 чипов по 53 миллиона транзисторов. Тогда мы можем сделать наш процессор двухчиповым, по 50 миллионов транзисторов в каждом чипе. При этом уровень выхода годных кристаллов составит 89% — лучше, чем в случае с 16 чипами, но хуже, чем при получении 64 чипов. Кстати, процессоры **Pentium II** и **Pentium III** состояли не из одного чипа — у них был внешний кэш L2. Тогда процессор вместе с кэшем упаковывались в отдельный картридж.

Подведем итог: при данной плотности расположения дефектов на пластине *оптимальное число транзисторов, при котором достигается минимальная себестоимость производства кристаллов*, составляет 53 миллиона транзисторов на процессор. Это число и фигурирует в законе Мура. Как предсказывал Гордон Мур в своей статье, оптимальное число транзисторов будет удваиваться каждые два года.

Оптимальное число транзисторов зависит от следующих факторов (в порядке уменьшения влияния):

1. размер элемента;
2. диаметр подложки;
3. среднее число дефектов на квадратный сантиметр;
4. затраты на упаковку чипов.

Закон Мура очень важен, поскольку он описывает многие события в мире процессоров. К тому же из закона Мура выводятся интересные следствия.

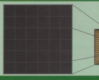
Следствия закона Мура

Для лучшего визуального представления разделим каждый процессор, в свою очередь, на блоки. За основу возьмем наш процессор в 100 миллионов транзисторов и разделим его на 36 блоков. При этом каждый участок будет состоять примерно из 3 миллионов транзисторов.

Увеличиваем функциональность

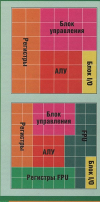
Продолжая пример, приведенный выше, мы построили второй завод, который имеет ту же плотность дефектов и размер подложки, однако мы смогли значительно снизить размер транзистора, увеличив плотность расположения транзисторов в 2 раза. Если взять пример оптимального разбиения подложки на 36 кристаллов, то тогда каждый кристалл сможет вмещать 106 миллионов транзисторов — то есть наш процессор со 100 миллионами транзисторов теперь легко поместится на один кристалл, и теперь мы будем изготавливать процессор из одного чипа, экономя на упаковке. Если обратиться к истории, то процессоры Intel Pentium III сначала изготавливались в многочиповом варианте, с внешним кэшем 512 Кбайт (ядро **Katmai**), а затем появились одночиповые варианты Pentium III с кэшем 256 Кбайт на кристалле процессора (ядро **Coppermine**).

Но не будем на этом останавливаться. Построим третий завод, у которого размер элемента еще меньше. Поскольку наш процессор уже полностью входит на кристалл, можно расширить его возможности, увеличив функциональность. Так произошло при переходе от **386** процессора к **486**: тогда на кристалл был добавлен сопроцессор для работы с плавающей запятой, до этого существующий в виде отдельного чипа. Затем на кристалле процессора появился кэш сначала первого (486), а затем и второго и третьего уровней. С переходом ядра **Willamette** Pentium 4 на **Northwood** мы стали свидетелями увеличения на кристалле процессора кэша второго уровня. Опять же, недавно вышедший Prescott с 0,09-мкм технологическим процессом вновь получил увеличение кэша **L2** до 1 Мб.



Разбиваем кристалл процессора на блоки.

Добавление новых функций (сопроцессор, кэш и т.д.) непосредственно на кристалл процессора позволило ощутимо увеличить его производительность, не говоря о снижении затрат на упаковку. Так что закон Мура действительно можно связать с вычислительной мощностью.

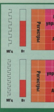


Уменьшение размера элемента позволяет на той же площади кристалла добавлять функциональные блоки.

Уменьшаем размер кристалла

При переходе на меньший размер элемента вместо добавления новых функций на кристалл процессора мы можем оставить все как есть и просто уменьшить площадь ядра.

Обратите внимание на два столбца слева. Первый показывает импульсы тактовой частоты (мегагерцы), второй — тепловыделение (ватты). Уменьшение площади кристалла дает очень хороший эффект: снижение тепловыделения (немало этому помогает и то, что переход на меньший размер элементов позволяет понизить напряжение питания). В результате процессор будет меньше греться, кулер будет работать с меньшими оборотами вентилятора — то есть тише.



Уменьшаем размер кристалла.

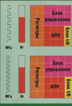
Тепловыделение также связано с тактовой частотой процессора. Как знают любители разгона, повышение тактовой частоты приводит к увеличению выделяемого тепла. Чтобы уменьшить размер кристалла чипа, не снижая тепловыделение, можно поднять тактовую частоту так, чтобы количество выделяемого тепла осталось прежним.

Подведем итог. Снижение размера элемента дает нам две возможности: одна —добавить новые функции на кристалл, а вторая — уменьшить размер кристалла, в то же время сохраняя прежний набор функций. Что интересно, вторая возможность распадается еще на два варианта: увеличение тактовой частоты процессора — с повышением тепловыделения, сохранение тактовой частоты на прежнем уровне — со снижением тепловыделения.

Практические выводы

Итак, мы представили работу завода по производству процессоров. Но как работают настоящие заводы? Выполняется ли в реальности закон Мура вместе со следствиями из него?

На самом деле размер кристалла процессора с 1970 года рос со скоростью примерно 7% в год (несмотря на уменьшение размера транзисторов). Связано это с тем, что при выборе между добавлением новых функций на чип или уменьшением его размера и тепловыделения разработчики процессоров чаще всего выбирали первое. На определенных линейках процессоров, типа Pentium III или **G4**, к примеру, уменьшение размера элемента часто приводило к уменьшению тепловыделения. Но когда разработчики процессоров принимались за продукт следующего поколения (например, Pentium 4), они с самого начала думали не о ваттах, а о производительности. А повышение производительности всегда означало нахождение способа использования возросшего числа транзисторов — а не их отсечение в угоду уменьшению площади.



Уменьшаем размер кристалла и при этом увеличиваем тактовую частоту.

С новым дизайном процессоров часто случается ситуация, когда инженеры пытаются добавить так много функций на чип, что размер ядра значительно возрастает, несмотря на уменьшение размера элемента. К примеру, при разработке Pentium 4 планировалось сразу же оснастить процессор очень большим кэшем. Но 0,18-мкм технология не позволила это сделать — чип получался слишком крупным и дорогим. Поэтому первый Pentium 4 вышел с кэшем L2 в 256 Кбайт.

Тактовые частоты процессоров за последние два десятилетия выросли на несколько порядков. Если раньше процессоры работали на частоте 5-10 МГц (**8086**), то к концу 2004 года частота вырастет в сотни раз — до 4 ГГц (Pentium 4). Рост тактовых частот, опять же, приводил к увеличению тепловыделения. Кстати, тактовые частоты тоже удваиваются в среднем за два года — аналогично числу транзисторов в законе Мура.

Практический итог таков — увеличивается площадь кристаллов, повышается тактовая частота. Поэтому повышается и тепловыделение. Если раньше процессоры работали вообще без кулеров, то сегодня кулер просто необходим — без него процессор сгорит (или, в лучшем случае, откажется работать).

Будущее закона Мура

Компания Intel заявляет о том, что закон Мура должен выполняться до 2010 года. Про дальнейшее его развитие говорить пока рано. Попытаемся спрогнозировать, к каким последствиям приведет дальнейшее выполнение закона Мура.

Первое последствие заключается в высоком тепловыделении. К сожалению, тепловыделение нельзя увеличивать бесконечно. В какой-то момент потребуется еще более сильное охлаждение (водяное или компрессорное). Эффективное охлаждение — настоящая "головная боль" современной индустрии. А производители чипов пытаются найти различные подходы, направленные на снижение тепловыделения своих продуктов. Возможно, процессор будет разбит на несколько частей — либо все большую популярность будут приобретать двухпроцессорные системы.

Следствием закона Мура является непрерывное повышение производительности. Однако многие пользователи замечают, что для большинства задач хватило бы и Pentium III 1 ГГц. Поэтому Intel сегодня тратит немало усилий на популяризацию новых задач, которые могли бы в полной мере нагрузить новые мощные процессоры. Яркий пример таких задач — компьютерные игры. Возможно, в недалеком будущем мы столкнемся с ситуацией, когда игры станут "продавать" процессоры, а не только графические ускорители.

Возможно, станут очень популярны распределенные вычисления. Вместо монструозного центрального процессора на 500 миллионов транзисторов будет лучше, к примеру, распределить эти транзисторы между настольным компьютером, ноутбуком, КПК и другими типами устройств. Более того, все эти 500 миллионов транзисторов должны быть максимально дешевыми и потреблять минимум энергии. Это близко к оригинальному видению Мура — дешевым и повсеместным вычислениям.

Третье следствие — проблемы, связанные со смешением различных типов цепей на одном кристалле. Мобильные компьютеры требуют, чтобы на один кристалл были интегрированы все функции, включая память, процессор и множество вариантов беспроводной связи. Некоторые производители решают проблему "в лоб", стараясь интегрировать их на кристалл любым способом, другие же пытаются найти новые технологии упаковки, которые позволят комбинировать множество чипов с множеством функций в одном модуле. ■

EXCI LAND computers
СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Интернет и правильно выбранный ПК раскроют перед Вашими детьми горизонты новых знаний.

Предоставьте им возможность искать нужную информацию в сети, работать с обучающим ПО и писать рефераты. Приобретите Excilon Universal EX14 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT уже сегодня.

Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4
3,2 МГц с технологией Hyper-Threading
идеально подходит для работы, а также обладает
широчайшими возможностями для игр и общения.

- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. МЕ61.В01302)
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит

КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ
(095) 727 0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru

АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ
Петровско-Разумовская ● Дмитровское ш.107, оф 237, (095) 485-5955; 485-5963; 485-6400
Савеловская ● Сущевский вал, 5 ТЦ Савеловский павильон D-35 (095) 784-6618
Шоссе Энтузиастов ● Проспект Буденного, 53, Буденновский Компьютерный центр, павильон А4, (095) 788-1503; 788-1504
Шоссе Энтузиастов ● Проспект Буденного, 53, Буденновский Компьютерный центр, павильон И18, (095) 788-3541
Улица 1905 года ● Звенигородское ш. 4, Торговый центр "Электроника на Пресне", павильон Е11, (095)788-4137; (095) 778-9887
Интернет представительство ● www.exciland.ru e-mail: info@exciland.ru

Intel, логотип Intel Inside, Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.
Логотип процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT означает, что поставщик системы проверил её работу с технологией Hyper-Threading.
Реальные значения производительности могут меняться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратных средств и программного обеспечения.

ДВА В ОДНОМ

"Игромания" тестирует комбо-приводы DVD/CD-RW

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В прошлом номере мы обстоятельно разобрались с тем, какой стоит покупать DVD-привод. Сегодня разговор пойдет на смежную тему. Все мы, безусловно, любим записывать диски. Музыкальные и с файлами, обычные и CD-RW. Патентованные мичурины, сидящие в лабораториях ведущих производителей железа, не зря получают свой трудовой доллар: в застенках Sony, Teac, Toshiba и других уважаемых компаний был выведен невиданный зверь — помесь зайца с морковкой и DVD с CD-RW. "Игромания" заботится о своих читателях, которые зачастую тратят лишние деньги, приобретая эти устройства раздельно. Сегодня мы представляем вашему вниманию гид по обычным, дорогим и экзотическим комбо-приводам. В зависимости от ваших желаний и возможностей вы сможете оснастить свой компьютер DVD/CD-RW-приводом или обзавестись дорогой игрушкой.

Прежде чем мы начнем, совсем немного о теории и критериях оценки. Существует два вида поставки приводов — **OEM** и **retail**. Разница между ними состоит в том, что OEM-версия — это сам привод, завернутый в полиэтилен. Иногда к нему прилагается небольшая инструкция по установке. Retail — это так называемая "коробочная версия" (ближайшая ассоциация — jewel- и box-версии игр) устройства. В этом случае к нему, как правило, прилагается увесистое руководство пользователя и различные полезные программы. В случае с комбо-приводами это, как правило, программное обеспечение для записи CD-R/RW дисков и проигрыватели DVD-фильмов. Мы специально включили в наш тест retail-версию одного из приводов, чтобы вы своими глазами увидели, что скрывается в недрах заветной коробки, и поняли, почему она стоит на несколько долларов дороже.

LG GCC-4520B

Цена: $59.30

Скорость чтения: 52/24/52/16 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)

Объем буфера: 2 Мб

Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD-RAM, Video CD

LG GCC-4520B

Устройство было мгновенно опознано **Windows XP** и, как и большинство участников этого обзора, начало работу без каких бы то ни было дополнительных манипуляций.

Привод с незначительными скачками в скорости записал диск CD-R за 2 минуты и 20 секунд на средней скорости **40,38x**. При этом начальная скорость составила **23,67x**, а конечная — **53,52x**.

С CD-RW-диском LG GCC-450B расправился за 8 минут и 29 секунд, ровно работая на скорости 10x.

Очень порадовало качество чтения CD-дисков. Болванка была прочитана без единого сбоя на средней скорости **32,20x**, максимальная загрузка процессора при этом составила 6%.

Средняя скорость чтения нашего DVD-диска — **11,21x** при максимальной **14,12x**.

Из отрицательных моментов — ощутимый уровень шума. Не такой, конечно, чтобы вызывать серьезное раздражение, но вполне заметный. При цене практически в шестьдесят долларов подобные вещи вызывают законное возмущение.

Итог: ■■■■■■■■□□ 8/10

Резюме: Довольно удачный представитель комбо-приводов, несколько удручающий своим уровнем шума.

AOPEN COM4824/AAH

Цена: $47,7

Скорость чтения: 48/24/48/16 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)

Объем буфера, Кб: 2 Мб

Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-ROM, Video CD

AOPEN COM4824/AAH

Отменный привод от компании **Aopen** поставил своеобразный рекорд и вообще продемонстрировал себя исключительно с хорошей стороны.

На запись CD-R-диска у привода ушло рекордные 2 минуты и 17 секунд! Это лучший результат нынешнего обзора. Средняя скорость записи — **38,16x** при стартовой **22,40x** и конечной **48,28x.** При этом график ясно показывал, что процесс протекал без каких бы то ни было сбоев и ошибок.

На CD-RW у устройства ушло порядка 8 минут при стабильной скорости записи **10x**. Сбоев не обнаружено.

Чтение CD-диска прошло без видимых скачков и сбоев на средней скорости **36,96x**. При этом максимальная загрузка процессора составила 7%.

Скорость чтения DVD (**9,01x** при максимальной **12,03x**) нельзя назвать феноменальной. Однако удовлетворительный результат искупается идеальной стабильностью работы. Средняя скорость чтения — **9,01x** при максимальной **12,03x.**

Итог: ■■■■■■■■■□ 9/10

Резюме: Очень приятный во всех отношениях привод с рекордной скоростью записи CD-R.

Как мы тестировали

Все без исключения устройства подвергались досмотру и тестированию по следующим параметрам: запись на CD-R, запись на CD-RW, чтение CD и чтение DVD. Для первых двух пунктов мы использовали чистые болванки, для проверки скорости чтения CD — диск, доверху заполненный mp3, и, наконец, для DVD-экзекуции был выбран, конечно, DVD "Игромании"!

Общая информация о приводах собиралась посредством утилиты **InfoTool**, а соответствующие тесты проводились при помощи программ **Nero CDSpeed** и **Nero DVDSpeeed**. Тестирование проходило на компьютере под управлением **Windows XP**, оснащенном процессором **Pentium 4 1800 MHz** с **512** RAM на борту и видеокартой **ATI Radeon 9600**.

LITE-ON LTC-48161H

Цена: $61

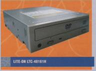
Скорость чтения: 48/24/48/16 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)

Объем буфера: 2 Мб

Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD+R, DVD+RW, Video CD

Крепкий, хороший привод от компании Lite-On. Удивил неожиданным требованием перезагрузиться после подключения устройства и довольно неприятным уровнем шума.

На запись CD-R у Lite-On LTC-48161H ушло две минуты и 38 секунд. Средняя скорость составила **37,40x** при начальной **21,89x** и конечной **49,39x**.



С CD-RW он управился, как и большинство нынешних конкурсантов, за 8 минут 28 секунд со средней скоростью **9,99x**.

Чтение CD-дисков привод также осуществляет на должном уровне — без каких бы то ни было сбоев, со средней скоростью **33,21x** при максимальной **38,61x**. Порадовала относительно небольшая загрузка процессора — 6%.

Продукт Lite-On продемонстрировал отменные скорость и качество чтения DVD-дисков. Средняя скорость — **11,89x** при максимуме **15,14x**.

Итог: ■■■■■■■■□□ 8/10

Резюме: Хороший, ровно работающий и заслуживающий пристального внимания привод.

MITSUMI DR-6800TE

Цена: $58.10
Скорость чтения: 48/24/48/16 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)
Объем буфера: 2 Мб
Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD+R, DVD+RW, Video CD

Неоднозначный, но в целом довольно любопытный привод от **Mitsumi**.

Устройство расправилось с записью CD-R-болванки за 2 минуты и 35 секунд, несколько смазав такую оперативность скачками графика в самом конце. Средняя скорость — **38,28x**, при стартовой **22,80x** и конечной **47,93x**.

MITSUMI DR-6800TE

CD-RW — ровная работа на скорости 10x была выполнена за 8 минут и 28 секунд.

CD-диск практически без сбоев читается на средней скорости 38,42x при **6%**-ной загрузке процессора.

DVD — неожиданно низкие показатели. Средняя скорость чтения — **6,10x**, максимальная — **8,15x**.

Ощутимый, хотя и не критический, уровень шума при работе с CD-R/CD-RW-дисками.

Итог: ■■■■■■■■□□ 8/10

Резюме: Крепкий привод с хорошими показателями, несколько сдающий позиции в скорости чтения DVD.

SONY CRX300E

Цена: $58.30
Скорость чтения: 48/24/48/16 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)
Объем буфера: 2 Мб
Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD+R, DVD+RW, Video CD

Стильный привод черного цвета от самой **Sony** неожиданно потребовал перезагрузки системы после установки! Показал ровные, но далеко не феноменальные результаты, однако поразил экспериментаторов "Железного цеха" скоростью чтения DVD.

SONY CRX300E

С записью CD-R Sony CRX300E справился ровно за 3 минуты на средней скорости **31,86x**, при стартовой 18,64x и конечной **42,07x**.

8 минут и 27 секунд ушло у привода на запись CD-RW-болванки со средней скоростью **10x**.

CD-диск был полностью прочтен устройством на средней скорости **31,91x** при максимальной скорости **42,24x**. Загрузка процессора, правда, составила неприятные 17%.

Свои хорошие, но далекие от феноменальных результаты Sony CRX300E компенсировал отличной скоростью чтения DVD: **11,94x** — средняя скорость и **16x** — максимальная.

Итог: ■■■■■■■■□□ 8/10

Резюме: Привод идеально подойдет для вас, если вы планируете довольно часто смотреть/читать DVD-диски и периодически использовать его как записывающее устройство.

TEAC DW-548D

Цена: $76.10
Скорость чтения: 48/24/48/16 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)
Объем буфера: 2 Мб
Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-ROM, Video CD

TEAC DW-548D

Отменный привод от уважаемой компании TEAC, заслуживающий пристального внимания. Во-первых, в нашем распоряжении оказалась retail-версия аппарата, которая, помимо собственно устройства, включала в себя: лицензионные версии программ **Nero 5** (для записи дисков) и **InterVideo WinDVD 4** (для просмотра DVD), фирменную CD-R-болванку Teac и IDE-шлейф.

Устройство записало CD-R-болванку за 2 минуты и 37 секунд, выдав идеально ровный график. Средняя скорость — **37,47x**, при начальной **21,93x** и конечной **49,48x**.

Работа с CD-RW — 8 минут 27 секунд при стабильной скорости **10x**.

Идеальная работа с CD-диском: 37,63x — средняя скорость. Правда, при несколько удручающих результатах загрузки процессора — 13%.

DVD: средняя скорость чтения составила **11,68x**, максимальная — **15,99x**.

При таком практически идеальном качестве чтения/записи хладнокровные эксперты "Железного цеха" даже готовы простить приводу относительно высокий уровень шума.

Итог: ■■■■■■■■■□ 9/10

Резюме: Отменный привод, который стоит каждого вложенного в него доллара.

TOSHIBA SDR1412T

Цена: $64.40
Скорость чтения: 40/10/32/12 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)
Объем буфера: 2 Мб
Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD-RAM, Video CD

OEM-версия привода включает в себя скромную бумажку с пояснениями по установке привода. Это, впрочем, никак не спасает устройство от нашего беспристрастного рейтинга — Toshiba SDR1412E продемонстрировал печальные результаты и еще больше удивил своей ценой. Судите сами.

TOSHIBA SDR1412T

На запись CD-R устройству понадобилось 4 минуты и 22 секунды. При этом наблюдаются явные скачки качества записи, что может негативно сказаться на ее качестве. Средняя скорость — **20,82x** при стартовой **11,87x** и конечной **23,80x**.

На заполнение до краев CD-RW привод потратил 8 минут и 29 секунд при стабильной скорости в **9,92x**.

Чтение CD-диска тоже не блещет: явные сбои и ошибки, средняя скорость **35,11x**, максимальная — **47,22x**. Загрузка процессора составила порядка 17%.

И совсем печальная ситуация с DVD. Средняя скорость чтения — **10,94x**.

Итог: ■■■■□□□□□□ 4/10

Резюме: Неоправданно дорогой и, к сожалению, некачественный привод. "Игромания" не рекомендует.

Экзотика!

ASUS SCB-2408-D

Цена: $206

Скорость чтения: 24/10/24/8 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)

Объем буфера: 2Мб

Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD+R, DVD+RW, Video CD

ASUS SCB-2408-D

МАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Как говаривал Горлум в небезызвестном фильме, "*моя прелесссть*". Внешний slim-комбо-привод от Asus — это действительно прелесть. Тихий, безупречно работающий и не вызывающий (как, впрочем, и все остальные участники "Экзотики!") никаких проблем с установкой. Не устройство — мечта. В коробке, помимо собственно привода, обнаружился специальный чехол для переноски, лицензионная копия фирменного DVD-плеера от Asus, **AsusDVD**, диск **NeroExpress** и две болванки (CD-R и CD-RW соответственно) от Asus.

Очень интересно устроена система питания. Прилагаемый к приводу адаптер изначально лежит в коробке *без* штекера. Три варианта (в зависимости от того, в какой стране вы находитесь и какой там принят стандарт) различных вилок лежат отдельно, и вы можете насаживать их на адаптер и уже потом втыкать его в розетку. Столь трогательная забота о клиентах растопила холодные сердца тестеров "Железного цеха". Общую благоприятную обстановку дополнили результаты тестирования.

На запись CD-R (без единого сбоя!) приводу понадобилась одна минута и 27 секунд. Средняя скорость — **19,04х** при стартовой 11,02х и конечной **25,18х**.

С CD-RW ASUS SCB-2408-D управился за 10 минут и 37 секунд, что в условиях внешнего привода, работающего посредством USB-кабеля, можно и нужно считать хорошим результатом. Средняя скорость записи — **8,02х**.

Чтение CD-диска осуществляется со средней скоростью **19,01х** при максимальной **25,24х**. Уровень загрузки процессора — порядка 11%. При этом график представляет собой идеальную прямую без каких бы то ни было сбоев.

Средняя скорость чтения DVD-дисков — **5,95х**.

Итог: ■■■■■■■■■■ 10/10

Резюме: Если вам нужен отменный внешний комбо-привод — отправляйтесь в магазин за этой моделью прямо сейчас. Она стоит своих денег.

Sony MPD-AP20U Portable

Цена: $258

Скорость чтения: 24/10/24/8 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)

Объем буфера: 8 Мб

Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-ROM, Video CD

Уникальный в своем роде продукт! CD/MP3/DVD-плеер, он же CD-R/RW-Writer! Т.е. вы с равным успехом можете использовать это чудо НТР как переносной плеер, проигрыватель DVD или записывающее устройство.

Sony MPD-AP20U легко и непринужденно подключается через USB-кабель к компьютеру и — вуаля! — превращается из обычного плеера в полноценный комбо-привод. Редакция "Игромании" в полном составе поражена в самое сердце! Учитывая приведенные ниже результаты, мы смело заявляем: эта дорогостоящая игрушка стоит своих денег.

На запись CD-R-болванки у плеера ушло 5 минут 20 секунд. Процесс протекал со средней скоростью **18,27х** при максимальной **24,07х**.

С CD-RW устройство справилось за 8 минут 35 секунд, что, как вы можете видеть, бьет результат **Asus**! Средняя скорость записи — 10х.

Sony MPD-AP20U Portable

С чтением CD-дисков полный порядок: средняя скорость составляет **18,03х**, максимальная — **23,87х**.

Наконец, DVD. С ним все хорошо — ровное чтение на средней скорости **5,45х**.

При контакте с **Sony MPD-AP20U** беспристрастные робокопы теряют всю свою неприступность, начинают младенчески сюсюкать и прижимать устройство к груди. Если вы готовы отдать за вышеописанные прелести $258, с вашими друзьями будет гарантированно происходить то же самое.

Итог: ■■■■■■■■■■ 10/10

Резюме: Дорогая, но невероятно удобная и функциональная игрушка от Sony.

TEAC DW-224

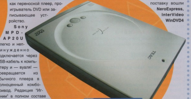
Цена: $160

Скорость чтения: 24/10/24/8 (CD/CD-RW/CD-R/DVD)

Объем буфера: 1658 Кб

Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD-RAM, Video CD

Симпатичный и наименее дорогой представитель "экзотической" подборки, внешний комбо-привод от орденоносной компании **TEAC**. В поставку вошли **NeroExpress**, **InterVideo WinDVD4** и самое толстое руководство пользователя, которое когда-либо доводилось видеть опытным сотрудникам "Железного цеха".



TEAC DW-224

На запись CD-R-болванки устройству потребовалось всего 5 минут 32 секунды. Средняя скорость — **16,92х**, максимальная — **24,01х**.

С CD-RW-диском TEAC-DW-224 справился за каких-то 8 минут на постоянной скорости **10х**.

Чтение CD прошло без единой ошибки на средней скорости **18,29х**. Максимальная скорость при этом составила **24,24х**.

DVD — ровное чтение на средней скорости **5,86х**, что является очень хорошим результатом для внешнего устройства.

Итог: ■■■■■■■■□□ 8/10

Резюме: Если $200 и выше для вас все-таки дороговато, а внешний комбо-привод очень хочется — это ваш выбор.

Закругляемся

На этот раз специалистов "Железного цеха" очень порадовали экзотические представители комбо-приводов. И если с "внутренним" лидером ситуация очевидна — это продукция компании **TEAC**, — то со внешними устройствами выбор скорее обусловлен располагаемой суммой: все три привода из "Экзотики!" хороши по-своему. ■

*Низкий поклон компаниям **OLDI (www.oldi.ru)**, **НИКС (www.nix.ru)**, **ТАЙСУ (www.taisu.ru)**, **Nexus (www.nex.ru)** и **Icompex (www.icompex.ru)** за предоставленное оборудование.*

СКОРО!
НА 7-ми ЭТАЖНОМ
ЭКРАНЕ!

NESCAFÉ IMAX®
СУПЕРКИНОТЕАТР

КИБЕРМИР
3D

77-5-777-9
www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. "Речной вокзал" далее - бесплатные автобусы до ТЦ "Рамстор-Сити".

Presented By intel®

IMAX PRESENTS "CYBERWORLD"
STORY CONCEPT BY HUGH MURRAY MUSIC BY HUMMIE MANN PRINCIPAL DIRECTION BY COLIN DAVIES AND ELAINE DESPINS PRODUCED BY STEVE HOBAN AND HUGH MURRAY
cyberworld.imax.com

PENTIUM 4 PRESCOTT: БРАТЬ ИЛИ НЕ БРАТЬ?

"Игромания" подробно рассказывает о новом процессоре от Intel

Дмитрий Чеканов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

2 февраля компания **Intel** объявила о выпуске нескольких новых процессоров. Однако помимо традиционного увеличения тактовых частот, мы стали свидетелями появления нового процессорного ядра **Prescott**. Это уже третье по счету ядро **Pentium 4**. Давайте проанализируем, какие изменения произошли в новом ядре, и ответим на главный вопрос: стоит ли вам покупать именно Prescott, чтобы получить дополнительные fps в любимых играх и гордо хвастаться самым быстрым ПК перед друзьями?

"Толщина" техпроцесса

В ноябре 2000 года на свет появился первый процессор Pentium 4 на ядре **Willamette**. При этом технологический процесс производства имел норму 0,18 мкм — размер одного элемента. Отметим, что "толщина" технологического процесса очень важна — переход на "тонкие" техпроцессы позволяет разместить на одной и той же площади кристалла большее число вычислительных элементов, транзисторов. Благодаря этому разработчики процессоров могут добавлять на кристалл дополнительный кэш, новые функциональные блоки. К тому же кристалл, изготовленный с помощью "тонкого" технологического процесса, выделяет меньше тепла — следовательно, позволяет использовать тихие кулеры. Наконец, совершенствование техпроцесса позволяет увеличивать частоту. Все эти факторы можно проиллюстрировать таблицей **"Эволюция ядер"**.

Внешне новые процессоры на ядре Prescott не отличаются от "старых", на ядрах Northwood или Willamette.

Поколения ядер процессора Pentium 4 отличаются и размером кэша второго уровня. Ядро Willamette обладало кэшем 256 Кб, ядро Northwood — 512 Кб, а ядро Prescott получило целый мегабайт кэша L2.

Таким образом, первая отличительная особенность новых процессоров Prescott — размер кэша. Давайте проанализируем, как размер кэша может повлиять на производительность.

Размер кэша и производительность

Казалось бы, здесь все просто: чем больше кэш, тем лучше. Увы, это не так. Кэш второго уровня является посредником между памятью и процессором. Отметим, что раньше компьютеры работали без кэша вообще — данные брались напрямую из оперативной памяти, и никаких проблем при этом не возникало. Но процессоры стали работать все быстрее и быстрее, и оперативная память перестала за ними поспевать. Действительно, если современные процессоры уже перешли за частоты 3,2 ГГц, то шина оперативной памяти смогла достичь только 400 МГц (DDR400) — она работает в 8 раз медленнее! То есть каждый такт шины памяти будет стоить процессору 8 тактов ожидания. Кроме того, оперативная память обладает задержкой доступа (или латентностью) — это второй негативный момент. То есть между запросом информации в память и ее получением процессором происходит задержка — и чем быстрее работает процессор, тем хуже становится ситуация. При переходе за частоту процессора 3 ГГц задержка при обращении даже к самой быстрой памяти достигает нескольких десятков тактов процессора!

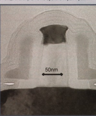
Для борьбы с двумя указанными недостатками (медленной шиной памяти и большими задержками) разработчиком пришлось установить в процессор дополнительную память, называемую кэшем. В современных процессорах используется иерархическая многоуровневая система кэширования (до трех уровней в том же Pentium 4 Extreme Edition). Работа с кэшем осуществляется примерно на порядок быстрее, чем с оперативной памятью, — ведь кэш работает на частоте процессора и находится непосредственно на кристалле Pentium 4. Иерархическая система кэширования устроена следующим образом: сначала данные из памяти попадают в кэш второго уровня (L2), затем в кэш первого уровня (L1), а уже потом — в процессор. Кэш сохраняет пропускаемые через себя данные, и если процессор будет запрашивать данные повторно, то сначала будет произведен поиск этих данных в кэше L1, затем — в кэше L2, и если данных в кэшах не оказалось (произошел "промах" кэша), то данные будут запрошены из памяти. Таким образом, нам выгодно хранить в кэше часто используемые данные — тогда нам не надо будет брать их из памяти и тратить драгоценные такты процессора на ожидание. То есть кэш дает выигрыш только тогда, когда процессор запрашивает данные повторно! Если повто-

Автор статьи с 200-мм кремниевой пластиной в нижегородской лаборатории Intel. Именно из таких пластин и вырезают будущие процессоры.

Эволюция ядер

Ядро процессора Pentium 4	Частоты	Размер кэша L2	Технологический процесс	Дата объявления
Willamette	1,3 ГГц — 2,0 ГГц	256 Кб	0,18 мкм	21.11.2000
Northwood	1,8 ГГц — 3,4 ГГц	512 Кб	0,13 мкм	07.01.2002
Prescott	2,8 ГГц — 3,4 ГГц	1024 Кб	0,09 мкм	02.02.2004

ряемых данных нет (скажем, вы будете сжимать фильм DVD в DivX или аудиодиск в MP3), то кэш никакого выигрыша не даст — все данные процессору придется брать из памяти. Именно поэтому на таких приложениях мы не наблюдаем прироста производительности при увеличении кэша (сравните результаты Northwood и Prescott в конце статьи). В то же время в играх и различных рабочих/офисных приложениях увеличение кэша дает прирост производительности — ведь там много объектов, используемых процессором многократно."В чем же проблема? — скажете вы. — Давайте сделаем кэш гигантским, а лучше переделаем всю оперативную память в кэш". К сожалению, сегодняшние технологии сделать это не позволяют. Кэш состоит из очень быстрой статической памяти, которая на единицу информации тратит по 4—6 вычислительных элементов (транзисторов). Оперативная память является динамической — она работает медленнее, зато на единицу информации у нее отводится по одному вычислительному элементу. То есть она стоит в 4—6 раз меньше, чем память кэша. К тому же мы не можем разместить на кристалле процессора большое число вычислительных элементов. Обратите внимание на таблицу, приведенную в начале статьи. Только при уменьшении размера транзисторов (переходе на новый технологический процесс) мы смогли добавлять кэш на кристалл процессора. Еще один не очень приятный факт — чем больше мы сделаем кэш, тем медленнее он будет искать информацию. Поэтому на приложениях, которым кэш не нужен, увеличение размера кэша в ряде случаев приводит к уменьшению производительности.



Транзистор — мельчайший вычислительный элемент процессора. В процессоре их миллионы. Отметим, что их размеры настолько малы, что в эритроците крови можно разместить сотни транзисторов.

Какие из этого можно сделать выводы?

1. Размер кэша повышает производительность только тогда, когда повторно запрашиваются уже использованные один раз данные. Такая ситуация характерна для игр, офисных приложений, рабочих программ и архиваторов. Размер кэша практически не влияет на скорость кодирования в DivX и mp3 — то есть на работу тех приложений, которые используют большие массивы не повторяющихся данных.

2. Размер кэша должен быть оптимальным.

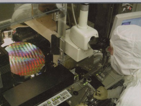
Как увеличение кэша второго уровня с 512 Кб до 1 Мб в процессорах Prescott сказывается на их производительности — мы увидим ниже.

Новый набор инструкций

С выпуском процессора Pentium 4 на ядре Prescott Intel представила новый набор инструкций SSE3. Инструкции позволяют ускорить работу программ — с одним "но": код программы должен использовать эти инструкции. То есть если программист не предусмотрел использование инструкций в программе, то никакого прироста производительности вы не получите. Именно поэтому выигрыш от новых инструкций SSE3 следует ожидать не ранее, чем через полгода, — тогда они начнут использоваться в новых версиях программ. Напомню, что первый набор инструкций MMX был интегрирован в процессор Pentium. Затем в Pentium III появились инструкции SSE (позже их поддержкой обзавелся и процессор AMD Athlon XP), а Pentium 4 стал поддерживать инструкции SSE2 (сейчас AMD тоже поддерживает их в процессоре Athlon 64). Как показывает история, на момент выхода инструкций они не давали никакого прироста по упомянутой выше причине. Поэтому о SSE3 можно смело забыть до осени.

Улучшенная поддержка Hyper-Threading

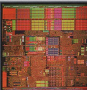
Мы уже рассказывали о технологии Hyper-Threading в нашей статье о **Pentium 4 Extreme Edition**. Напомним, что Hyper-Threading позволяет бесплатно получить два процессора из одного. То есть ваша операционная система и программы будут считать, что в компьютере два процессора. На самом деле, конечно, физический процессор один — он просто "прикидывается" двумя. Hyper-Threading позволяет получить прирост производительности в двух случаях: когда программа при создании была разбита на несколько потоков и когда вы работаете с несколькими программами одновременно. Что касается игр, то они сегодня практически не поддерживают Hyper-Threading — как показывают результаты нашего тестирования, включение Hyper-Threading не дает выигрыша в скорости. Возможно, ситуация изменится с выходом Doom 3 и Half-Life 2.



Инженер Intel изучает качество 300-мм пластины. Возможно, из этой пластины и был изготовлен процессор вашего ПК.

Изменение длины конвейера

Генри Форд увековечил свое имя в истории капитализма, впервые реализовав на своем автомобильном заводе конвейер. Понять преимущества конвейера очень легко. Предположим, что мы собираем автомобили традиционным способом. Для этого мы наняли пять команд инженеров: первая команда сваривает кузов, вторая команда надевает колеса, третья — устанавливает двери, четвертая — красит кузов, наконец, пятая команда занимается отделкой и ставит стекла. Пусть каждая команда справляется со своим заданием за час. Как нетрудно подсчитать, на сборку автомобиля будет уходить пять часов. Наш завод будет выдавать по одному автомобилю каждые пять часов. При этом когда первая команда выполнит свое задание, она передаст кузов второй команде и будет четыре часа отдыхать.



Ядро процессора Pentium 4 Prescott. Разные по структуре элементы — это ступени конвейера процессора. Теперь их стало 31.

Конечно, вы уже догадались, как повысить эффективность производства: мы выстраиваем команды инженеров в линейку и передаем автомобиль-заготовку по очереди каждой команде. При этом когда первая команда закончит сваривать кузов первого автомобиля, она передаст кузов второй команде и начнет сваривать кузов следующего автомобиля. Таким образом, на изготовление каждого автомобиля по-прежнему уходит пять часов, однако завод работает намного быстрее: он выпускает по одному автомобилю каждый час.

В процессоре тоже применяется конвейер, который позволяет существенно увеличить производительность. В нашем примере конвейер автомобильного завода состоял из пяти ступеней. Конвейер Pentium 4 ядер Willamette и Northwood состоит из 20 ступеней, а конвейер Prescott удлинился до 31 ступени. Давайте рассмотрим влияние конвейера на производительность и оценим последствия удлинения конвейера.

Сразу же следует отметить, что каждая ступень конвейера процессора выполняется за один такт. То есть если мы дадим команду процессору Northwood, то процессор выдаст результат не меньше, чем через 20 тактов (на самом деле это весьма упрощенное понимание сути работы процессора, но оно близко к реальности). Если же мы дадим ту же команду процессору Prescott, то результат мы получим через 31 такт! Получается, что конвейер Prescott работает медленнее, и производительность процессора ниже? На самом деле — и да, и нет. Если мы дадим процессору очередь команд (то есть программу), то мы будем ждать 31 такт выполнения только первой команды. Результаты выполнения всех остальных команд будут сходить с конвейера по одному за каждый последующий такт — то есть падения скорости работы уже не произойдет. На самом деле удлинение конвейера приводит еще к некоторым негативным моментам, которые отрицательно сказываются на производительности. Поэтому в большинстве случаев **удлинение конвейера ухудшает производительность процессора, если тактовая частота остается прежней**. Поэтому Athlon XP с коротким конвейером (чуть больше десятка ступеней) работает в ряде случаев быстрее Pentium 4 при равных тактовых частотах.

С другой стороны, удлинение конвейера позволяет значительно повышать тактовую частоту. Повышая тактовую частоту, мы снижаем продолжительность каждого такта. Если мы возьмем процессор с коротким конвейером (например, Athlon XP), где ступеней мало, но они большие и сложные, то в какой-то момент времени ступень уже не сможет успевать выполнять свою работу за один такт — и тактовую частоту дальше увеличивать не получится. Именно поэтому сегодняшние процессоры Athlon XP не работают быстрее 2,2 ГГц (рейтинг 3200+). С другой стороны, если мы разобьем сложные и большие ступени на маленькие и простые, то они будут успевать выполняться за короткие такты. Поэтому сегодня процессоры Pentium 4 с длинным конвейером достигли частоты уже 3,4 ГГц. То есть **удлинение конвейера позволяет увеличивать тактовую частоту процессора**.

Тестовая конфигурация

Процессоры Intel (Socket 478)	
200 МГц FSB (двухканальная DDR400)	Pentium 4 3,20 ГГц (512 Кб кэш L2)
	Pentium 4E 3,20 ГГц (1 Мб,кэш L2)
Память	
Платформа Intel	4x Corsiar TwinX CMX256A-3200LL (XMS32005V1.1)
	256 Мб на DIMM
	CL 2,0 — t_{RCD} 2 — t_{RP} 2 — t_{RAS} 6 для 200-МГц FSB
Материнская плата	
Платформа Intel	Asus P4C800-E Deluxe, Rev. 1.02
(Socket 478)	Чипсет Intel 875P
	BIOS: 1014
	Intel 82547EI Gigabit Ethernet Controller (CSA)
Системное аппаратное обеспечение	
Графическая карта	Asus A9800XT/DVD, Rev. 1.01
	GPU: ATI Radeon 9800XT, 412 МГц частота чипа
	Память: 128 Мб DDR-SDRAM, частота 365 МГц
Звуковая карта	Terratec Aureon 7.1 Space
Жесткие диски (массив RAID 0)	Maxtor 6Y080M0 Serial ATA, 80 Гб
	80 Гб на пластину, 7200 об./мин, кэш 8 Мб
Дисковая подсистема	Intel FW82801ER ICH5R / South Bridge Controller
	On-Board SATA RAID Controller
Сетевой контроллер	См. материнскую плату
Программное обеспечение	
Драйверы чипсета	Intel Chipset Installation Utility 5.1.1.1002
Графический драйвер	ATI Catalyst 4.1 (7.97 / 6.14.10.6414)
Драйверы подсистемы хранения	Intel Application Accelerator RAID Edition 3.5.3
Сетевые драйверы	Intel Pro Network Driver 8
Версия DirectX	9.0b
Операционная система	Windows XP Professional 5.1.2600, Service Pack 1

NORTHWOOD VS. PRESCOTT: ИГРЫ

🟥 Prescott проигрывает Northwood 🟩 Prescott выигрывает у Northwood 🟦 Нет существенной разницы

Название	Northwood 3,2 ГГц без HT	Northwood 3,2 ГГц с HT	Prescott 3,2 ГГц без HT	Prescott 3,2 ГГц с HT
Comanche 4, fps	64,2	65,2	55,8	55,9
Quake III, fps	222,1	223,3	215,0	215,5
Splinter Cell, fps	71,5	71,7	71,1	70,9
Unreal Tournament 2003, fps	249,7	249,6	243,4	241,6
Wolfenstein — Enemy Territory, fps	148,3	148,5	146,3	146,0
X2 Demo — The Treat Rolling, fps	156,5	155,7	156,0	156,2
3DMark03 CPU	661	670	661	670
AquaMark 3, fps	101,9	104,9	98,8	102,4

Результаты подтверждают наши догадки и позволяют сделать два вывода.

1. Hyper-Threading пока что не дает выигрыша в играх.
2. На одинаковой тактовой частоте процессор Prescott работает медленнее Northwood в пяти игровых тестах из восьми, хотя разница в большинстве случаев невелика.

Итак, с одной стороны, удлинение конвейера замедляет процессор. Но с другой стороны, оно позволяет увеличивать тактовую частоту работы процессора. Вывод отсюда таков: если мы возьмем ядра Prescott и Northwood на равных тактовых частотах, то Prescott будет работать медленнее. Однако Prescott к концу года легко доберется до 4 ГГц и покажет всю свою силу и мощь.

Подведем предварительный итог. В плюсы Prescott отнесем увеличение размера кэша второго уровня L2 до 1 Мб — оно должно дать прирост производительности в ряде приложений, в том числе и в играх. К минусам Prescott отнесем увеличение длины конвейера — при одинаковой тактовой частоте с ядром Northwood производительность Prescott должна быть хуже. Проверим? Пока что мы никак не оцениваем набор инструкций SSE3 — для этого еще не настало время. Что касается Hyper-Threading, то, как показывают наши тесты, эта технология полезна только на определенных приложениях (см. наши таблицы с результатами тестов).

Какие процессоры вышли?

Во-первых, Intel объявила новую версию процессора из линейки Extreme Edition: Pentium 4 3,4 ГГц с кэшем третьего уровня 2 Мб. Но этот процессор вряд ли будет интересен большинству из-за своей астрономической цены, ведь даже Extreme Edition 3,2 ГГц стоит дороже $700.

Во-вторых, был объявлен новый процессор Intel Pentium 4 3,4 ГГц на "старом" ядре Northwood.

Вид процессора Prescott снизу. Современные Pentium 4 насчитывают 478 ножек, а в ближайшем будущем их число увеличится до 775!

NORTHWOOD VS. PRESCOTT: АУДИО И ВИДЕО

Здесь мы измеряли время кодирования аудио- и видеопотоков. Чем быстрее выполняется кодирование, тем лучше.

🟥 Prescott проигрывает Northwood 🟩 Prescott выигрывает у Northwood 🟦 Нет существенной разницы

Название	Northwood 3,2 ГГц без НТ	Northwood 3,2 ГГц с НТ	Prescott 3,2 ГГц без НТ	Prescott 3,2 ГГц с НТ
Mainconcept MPEG Encoder 1.4.1, время, с	205,0	164,7	214,1	164,7
Pinnacle Studio 9, время, с	180,1	158,4	172,1	148,4
XMPEG 5.0.3 / DivX 5.1.1 Pro, время, с	105	95	98	90
Windows Media Encoder 9, время, с	190	160	190	159
Windows Movie Maker 2.0, время, с	129	108	131	111
Steinberg Nuendo, время, с	189	176	197	167
Lame 3.95.1, время, с	91	89	101	100

Выводы будут следующими:

1. Технология Hyper-Threading дает существенный прирост производительности при кодировании аудио и видео.

2. Как видим, результаты кодирования MP3 в Lame и фильмов в Movie Maker 2.0 и Mainconcept MPEG Encoder на Prescott оказались хуже. Выше мы уже говорили, что увеличение кэша не дает прироста производительности на таких приложениях. А удлинение конвейера оказало свое негативное влияние. В случае с DivX Prescott выиграл, но связано это, скорее всего, с оптимизациями кодека под новый процессор — команда DivX очень любит этим заниматься.

И, в-третьих, появились следующие версии Pentium 4 на ядре Prescott: 2,8A, 2,8E, 3,0E и 3,2E. К сожалению, выход процессора Intel Pentium 4 3,4E ГГц на Prescott временно задержан. Версия Prescott 2,8A является "усеченным" вариантом — она работает только на системной шине 533 МГц и не поддерживает Hyper-Threading. Все другие версии Prescott работают на частоте FSB 800 МГц и, конечно же, поддерживают Hyper-Threading. Отличить "нормальную" версию Prescott от других процессоров можно по добавлению буквы "E" к частоте.

Пара слов о ценовой политике: цены на процессоры с ядром Prescott не будут отличаться от цен на модели Northwood.

Тестирование: Northwood vs. Prescott

Мы взяли два процессора: Intel Pentium 4 3,2E ГГц на ядре Prescott и Intel Pentium 4 3,2 ГГц на ядре Northwood. Мы проводили тесты на обоих процессорах как с включенной технологией Hyper-Threading, так и с выключенной. О том, какую тестовую конфигурацию мы использовали, можно узнать из соответствующей таблицы (она тут неподалеку).

Ответ на Главный Вопрос

По итогам нашего тестирования (см. врезки с результатами тестов) можно сделать следующие выводы.

Intel отказалась от намерения выпускать Prescott под именем Pentium 5 — и причины очевидны. Процессор на ядре Prescott в 1/3 части тестов работает медленнее: программы типа большинства 3D-шутеров и даже серьезных приложений типа Lame, MS Movie Maker 2, Mathematica, Cinema 4D или даже 3D Studio работают хуже, чем раньше. С другой стороны, такое же количество приложений работает на процессоре Prescott быстрее. Здесь мы можем отметить кодирование DivX с помощью Xmpeg, архивацию файлов с WinRAR, обработку видео на Pinnacle Studio 9 и обновленный пакет тестов SYSmark 2004. Замедление связано с увеличением длины конвейера с 20 до 31 ступеней, а рост — с увеличением размера кэша второго уровня с 512 Кб до 1 Мб.

По мере внедрения нового набора инструкций SSE3 производительность Prescott будет увеличиваться — произойдет это не раньше осени. Пока что набор SSE3 практически бесполезен.

Что касается Hyper-Threading, то поддержка этой технологии в Prescott была улучшена, однако выигрыш от Hyper-Threading пока заметен только в приложениях по кодированию аудио и видео. Впрочем, у этой технологии есть и другой плюс: Hyper-Threading ускоряет работу нескольких одновременно запущенных приложений. Для геймеров Hyper-Threading пока что бесполезна. Надеемся, что ситуация изменится в будущем, когда выйдут игры с поддержкой этой технологии.

Ситуация с Prescott напомнила нам выход Pentium 4, когда процессоры Pentium 4 в ряде тестов работали медленнее процессоров Pentium III на такой же тактовой частоте. Однако в будущем, при увеличении тактовой частоты, технология NetBurst смогла показать всю свою мощь. Скорее всего, с Prescott наблюдается примерно та же картина: процессоры пока ничем особым не выделяются от "старичков" на базе ядра Northwood, но со временем, с ростом тактовой частоты, Prescott явит свою мощь. Тогда же подоспеет и более широкая поддержка SSE3 и Hyper-Threading.

Стоит ли сегодня покупать Prescott? Специально гнаться за этим процессором не следует. Да и безопасной "инвестицией в будущее" его вряд ли можно назвать. Дело в том, что в ближайшие месяцы Intel планирует осуществить масштабный переход на новую архитектуру: Socket 775, память DDR II и шину PCI Express. Наконец, по слухам, процессоры Prescott плохо "гонятся", что связано с несовершенством 90-нм технического процесса.

Итак, Prescott оказался тем, чем и должен быть: Intel потихоньку обкатывает новую архитектуру и новый технологический процесс. Революции не произошло — но она и не планировалась. Ждем Socket 775! ■

NORTHWOOD VS. PRESCOTT: ТЕСТЫ ПРИЛОЖЕНИЙ

🟥 Prescott проигрывает Northwood 🟩 Prescott выигрывает у Northwood 🟦 Нет существенной разницы

Название	Northwood 3,2 ГГц без НТ	Northwood 3,2 ГГц с НТ	Prescott 3,2 ГГц без НТ	Prescott 3,2 ГГц с НТ
BAPCo SYSmark 2004 ICC, баллы	185	213	169	216
BAPCo SYSmark 2004 Office, баллы	184	168	187	169
BAPCo SYSmark 2004, баллы	176	198	169	201
WinRAR 3.20, время, с	277	275	260	258
Newtek Lightwave 7.5c, время, с	148,2	132,6	158,1	137,0
Maxon Computer Cinema 4D XL 8.503, время, с	226	190	255	216
Discreet 3DStudio MAX 6.0, время, с	97	101	107	97
Wolfram Research Mathematica 5.0, время, с	7,2	7,4	7,5	7,9

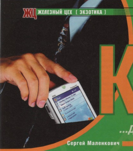
Обратите внимание на результаты WinRAR: сжатие на Prescott осуществляется быстрее примерно на 20 секунд, поскольку увеличение размера кэша очень благотворно сказывается на работе архиваторов. Интересны и результаты приложения по созданию 3D-анимации 3DStudio MAX: если у Northwood включение Hyper-Threading увеличивает время создания ролика на 4 секунды, то у Prescott аналогичный шаг уменьшает время создания на 10 секунд. Как видим, Intel действительно оптимизировала поддержку Hyper-Threading в ядре Prescott.

В других приложениях по 3D-анимации переход на Prescott ухудшает производительность.

NORTHWOOD VS. PRESCOTT: СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

🟥 Prescott проигрывает Northwood 🟩 Prescott выигрывает у Northwood 🟦 Нет существенной разницы

Название	Northwood 3,2 ГГц без НТ	Northwood 3,2 ГГц с НТ	Prescott 3,2 ГГц без НТ	Prescott 3,2 ГГц с НТ
Futuremark PCMark04 CPU, баллы	4372	4877	4344	4947
Futuremark PCMark04 Итог, баллы	4403	4978	4471	5018
SiSoft Sandra 2004 Pro CPU Dhry/Whet	4310/8221	7105/9639	3961/7969	6650/8673
SiSoft Sandra 2004 Pro MM Int/FPU	23 509/19 857	33 901/24 522	20 682/18 094	30 381/22 639
SiSoft Sandra 2004 Pro Mem Int/FPU	4966/4916	4932/4924	5008/5009	5002/5007



Тест семи лучших КПК

КАРМАННЫЕ ИГРУШКИ

...для игр и для дел

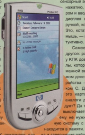
Сергей Маленкович

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Мы уже не раз обсуждали, как ноутбук может пригодиться настоящему геймеру, который играет всегда и везде. Но носить трехкилограммовый ящик в школу или разворачивать его в метро будут только отъявленные маньяки. Поэтому зачастую приходится отказывать себе в удовольствии — и совершенно зря. Ведь играть действительно можно всегда и везде, было бы на чем.

Внутри КПК

"Меньше, чем ноутбук, но пригоден для игр" — чем не загадка? Пока что она предназначена для старших школьников, но скоро даже детсадовцы будут отвечать, что это — карманный персональный компьютер (КПК). По сути — тот же компьютер, но очень маленький. Впрочем, "маленький" не значит "хилый". Процессор типичного современного КПК имеет частоту 400 МГц, а объем памяти варьируется от 16 до 128 Мб. Цифры не очень впечатляющие, но ведь всего 3—4 года назад они были характерны для больших компьютеров! Поэтому на маленьких компьютерах (их иногда заслуженно называют наладонными) легко запускаются довольно навороченные игры. Например, немолодой, но по-прежнему культовый 3D-шутер Doom на актуальных КПК просто летает.



Конечно, сказать, что КПК придумали для игр, нельзя. Почти на любом наладоннике установлены игры, но не ради них покупают эти машинки. Но КПК, как и большой компьютер, может быть прекрасным помощником в самых разных делах. Наиболее популярные среди них — ведение записных книжек и всевозможного учета, ведение заметок (в рукописном и текстовом виде, а также в форме диктофонных записей), чтение электронных книг, пользование словарями и разговорниками, просмотр и правка документов Word и Excel, а также веб-серфинг, работа с e-mail и ICQ. Особо эстетствующие могут без проблем слушать музыку mp3 и даже смотреть на маленьком экране полнометражные фильмы! Программ для КПК много — почти на любой вкус. Лишь бы возможностей компьютера хватило, причем не в мегагерцах дело.

Многое у маленьких компьютеров не так, как у больших. Прежде всего — они целиком помещаются в карман. Поэтому экран у них маленький, его разрешение составляет 320x320 или 240x320 точек. Модели-рекордсмены могут предложить 320x480 и 640x480. Далее, экран занимает почти весь корпус, а не его половину, как на мобильном телефоне. Так что для клавиатуры места не остается, и она вырождается в этакий геймпад с 4—5 кнопками и навигационной клавишей в центре. Мышки, конечно, тоже нет. Вместо клавиатуры и мышки с успехом работает сенсорный экран — он чувствителен к нажатию, поэтому управлять курсором и вводить текст можно, касаясь дисплея специальной пластиковой ручкой, которая называется стилус. Это, кстати, гораздо удобнее, чем мышь, — все мгновенно и очень интуитивно.

Самое интересное, впрочем, другое: разделение на ОЗУ и диск у КПК довольно условно. Все файлы, которые можно увидеть в карманной версии Проводника, на самом деле расположены в ОЗУ устройства — оно является его диском С. Дополнительные диски — это карточки памяти, крохотные аналоги дискет. Что из этого следует? Да то, что КПК включается и выключается мгновенно, поскольку ему не нужно загружать операционную систему с винчестера — она и так находится в памяти. Поэтому процедур запуска и завершения работы нет и не нужно — КПК включается и выключается, как лампочка. Если пришло время выходить из метро — нажмите одну кнопку, и экран погаснет. Снова захотелось поиграть или поработать? После единственного нажатия на экране появится программа точно в том состоянии, в каком вы ее оставили. За счет этого КПК подходит на роль записной книжки в сто раз лучше, чем ноутбук, — кому нужна записная книжка, раскрытие которой занимает две минуты (минута на извлечение и минута на загрузку)?

Рог изобилия

Если зайти в специализированный магазин и посмотреть на полку, сразу станет ясно, что все КПК отличаются друг от друга не очень сильно. Мало того, что они схожи дизайном, — характеристики совпадают один в один. На что же обращать внимание, если вы решили купить себе наладонник?

Главное, самое радикальное отличие — **операционная система**. В отличие от обычных ПК, вы не можете установить ее по своему вкусу, поскольку ОС и "железо" жестко связаны друг с другом. Хорошая новость: популярных операционных систем всего две. Одна называется Palm OS, а другая Pocket PC или Windows Mobile. Вторая, как легко догадаться, является детищем дяди Билла и на вид (да и по сути) немногим отличается от Windows 2000 или XP. Первая, Palm OS, имеет более богатую историю и создана совсем по другим принципам. Она изначально делалась под нужды КПК, а не адаптировалась под них, поэтому зачастую более удобна. По мощности КПК обоих семейств сегодня сравнимы, но рывок на современный уровень Pocket PC сделали раньше. Поэтому для Pocket PC создано больше "навороченных" и красочных игр. Впрочем, семейство Palm активно нагоняет его, особенно с учетом того, что современные Palm имеют больший по разрешению экран. Это очень актуально в стратегиях, где на экране толпится много юнитов. Также на стороне Palm большее количество простых игр, меньшая глючность и изобилие неигровых программ. Одних качественных аналогов Word четыре штуки, тогда как у PPC всего две.

Удобство управления. Некоторые игры целиком управляются мышью, то есть, пардон, стилусом. Здесь удобство будет одинаковым на любых КПК. А вот в других играх, где управление идет с клавиатуры, ее удобство играет первостепенную важность. Среди немногочисленных кнопок самой важной является четырехпозиционная клавиша навигации, которая позволяет перемещать своего героя (или курсор в неигровых приложениях). Как правило, можно также нажимать на ее центр для выполнения действия (выбор файла, например), но в играх это неудобно.

У некоторых КПК вообще нет навигационной клавиши — вместо нее на торце или даже на лицевой панели прикручено невнятное колесико. Это совершенно не пригодные для игр машинки. А вот для просмотра списков и документов колесико подходит очень хорошо, оно даже удобнее клавиши. Иногда кнопки слишком мелкие или скользкие, плохо нажимающиеся. Иногда они так тесно расположены, что палец накрывает сразу 2—3 кнопки. В общем, чтобы не попасть впросак, надо примериться к клавишам, понять, как на них будут лежать пальцы (вспотевшие от напряжения, кстати).

Срок работы от аккумулятора. Сами вы это вряд ли определите, да и спецификации КПК лживы. Лучше поискать в интернете независимые тесты интересующего вас КПК. Хороший показатель — 3—5 часов активной игры (по нагрузке на батарею она сопоставима с проигрыванием видео). К сожалению, таких хороших КПК совсем немного. Чтобы продлить срок работы, нужно выключать в игре звук и уменьшать яркость экрана до минимальной.

Звук. Некоторые дешевые модели способны лишь на примитивные писки, но большинство КПК обладают маленьким динамиком и выходом на стереонаушники, могут даже воспроизводить mp3. Проверьте в магазине громкость и качество звука с помощью Pocket Media Player, например. Полное погружение в игру достигается с помощью наушников, а от маленького громкоговорителя требуется только одно — чтобы вы услышали и отреагировали на рев монстра возле вас.

Экран. Этот последний в списке фактор на самом деле очень важен. Важнее всего, конечно, разрешение экрана. Для шутеров и тетрисов сойдет и 240x320, а вот для симуляторов и стратегий лучше выбрать экран побольше. 320x320 — хорошо, а 320x480 — вообще идеально! Кроме разрешения, нужно посмотреть также на качество цветопередачи (оглядев меню и какие-нибудь картинки), равномерность подсветки (хорошо видно на белом, красном и синем фоне), а также на максимальную и минимальную яркость. Минимальная должна быть действительно неяркой, чтобы комфортно было играть в темноте (под одеялом, скажем). В обычном домашнем или офисном освещении для комфортной игры и работы должно быть достаточно половинной яркости.

Мультиплеер. Многопользовательские игры для КПК редки: все же это развлечение для эгоистов. Тем не менее иногда такое встречается, поэтому фанатам групповых боев лучше покупать КПК с поддержкой Bluetooth. Это лучший способ соединить два наладонника, и, в отличие от локальной сети, вам не потребуются провода — связь происходит по радио.

Великолепная семерка

Asus MyPal A620BT

Операционная система: Windows Mobile 2003
Процессор: Intel Xscale, 400 MHz
Объем памяти: 64 Мб + флэш-диск на 30 Мб
Дисплей: 240x320, 65 тыс. цветов
Габариты и масса: 125 x 77 x 14 мм, 141 г.
Стоимость: $430

У компании **Asus** довольно небольшой ассортимент КПК, но изюминок в имеющихся моделях более чем достаточно. Так, использование фирменных трюков с разгоном позволяет достичь предельной для данного оборудования производительности видеосистемы. Это не столь важно в играх, рассчитанных на обычное "железо", но позитивно влияет на качество декодирования видеофильмов. Кстати, полнометражных фильмов можно носить немало, благо единственным внешним носителем является дешевая карточка типа **Comact Flash**. Это, правда, и недостаток — карты CF по нынешним меркам крупноваты.

Зато даже тяжелая нагрузка на аккумулятор уменьшает время активной игры не более чем до 5 часов, что очень неплохо. В нормальном режиме КПК работает в районе 8 часов.

Тонкий скользкий корпус красив и удобен для деловых задач, но вот активные игры будут для него тяжелым испытанием. Геймерам также не понравится, что кнопки слева и справа от навигационной клавиши расположены слишком близко друг к другу.

Достоинства: высокая производительность в играх и поддержка Bluetooth.

Недостатки: нет слота SD card, крышку CF легко потерять

Общая оценка: ■■■■□ 4/5

Dell Axim X5 Advanced

Операционная система: Windows Mobile 2003 или Pocket PC 2002
Процессор: Intel Xscale, 400 МГц
Объем памяти: 64 Мб + 6 Мб энергонезависимый флэш-диск
Дисплей: 240x320, 65 тыс. цветов
Габариты и масса: 128x82x18 мм, 196 г
Стоимость: $350

ИГРОМАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Один из самых крупных КПК выглядит довольно широким и чуть грубоватым. Несмотря на это, он очень хорош, особенно для игр. Большую навигационную клавишу удобно нажимать, а резиновые торцы не позволяют корпусу скользить в руке. Характеристики современных Pocket PC отличаются незначительно, но среди особенностей X5 можно выделить наличие целых двух слотов расширения памяти (один можно использовать под периферию, например модем) и довольно емкий аккумулятор, позволяющий играть 6—8 часов.

Как и любой хороший Pocket PC, Dell укомплектован солидным набором программ, в частности, "карманными" Word, Internet Explorer, Media Player. "От себя" Dell добавила лишь пару системных утилит, правда, очень полезных.

Игры на любой вкус

Ролевка Legacy для PALM

Shattered Worlds для PALM

Естественно, игры для разных ОС несовместимы между собой, поэтому стоит заранее присмотреть себе игры любимых жанров, чтобы, сравнив их количество и качество, сделать выбор в пользу той или иной платформы.

Если анализировать рынок коммерческих игр (бесплатные поделки не берем, они редко бывают качественными), то окажется, что общее число игр для обеих платформ примерно одинаково — чуть меньше 2,5 тысяч. Для обеих платформ представлены все жанры, от игры в слова до 3D-шутеров, но количество игр определенного жанра зависит, во-первых, от их популярности, а во-вторых, от возможностей платформы. В результате Pocket PC может похвастаться заметно большим количеством стратегий, спортивных симуляторов и головоломок, в то время как для Palm больше аркад, приключенческих, настольных и карточных игр.

Начнем с классики. Будущие преемники Юрия Лужкова, пока упражняющиеся в науке управления городом на компьютере, наверняка помнят игру SimCity 2000. Ее полный аналог есть на Pocket PC (PPC), поэтому развивать свой город можно постоянно. Наиболее вкусная возможность этой игры — совместимость файлов с настольной версией. Можно начать игру на компьютере, потом сохранить город в памяти КПК, провести пару часов в дороге за игрой и продолжить градостроительство снова на настольном компьютере с большим монитором. Для Palm тоже есть SimCity, но текущей версии уже два года, а это очень много по меркам бешено прогрессирующих КПК. Так что эта игра рассчитана на устаревшие КПК, которые сегодня уже непросто купить, а на новых она не идет. Кроме того, эта версия больше похожа на классический SimCity начала девяностых и не позволяет обмениваться сохраненными городами с десктопом.

Зато покупатели новых Palm могут оценить свеженькую RTS под названием Warfare Inc. Эта игра, идущая на всех дисплеях, включая большие 320x480, до боли похожа на классическую Dune II от Westwood Studios. Она включает в себя полный набор "вкусностей", включая сюжетные вставки между миссиями, музыку и спецэффекты, голосовое сопровождение и т.п.

Лучшие автогонки — однозначно — делают для PPC. Это Racing Days, карманная »»

Игры на любой вкус

версия Nascar с полноценной трехмерной графикой и весьма хитрым управлением. Рулевое колесо — виртуальное, рулить нужно, касаясь стилусом экрана.

А вот отличный трехмерный космический симулятор, возрождающий в памяти такие шедевры, как Elite и Tie Fighter, имеется для обеих платформ. Называется это чудо Shattered Worlds, и увлекает оно на долгие часы...

Фанатам прикольных вояк Worms стоит обратить внимание на PPC-шную игрушку Snails. Она очень красива, изобилует оружием и красивыми пейзажами, а фразочки, заменяющие "подождите, враг целится", по прикольности затмевают многие анекдоты.

Racing days для PPC

Нельзя не упомянуть и культовую игру Bejeweld, смысл которой прост, как в тетрисе, а затягивает покруче героина. Игровое поле заполнено кристаллами. Меняя два соседних, нужно выстроить три одинаковых кристалла в ряд, чтобы они исчезли, а сверху упали новые... и так — бесконечно. Эта простая забава имеется на PPC, Palm, настольных компьютерах и даже на Flash, чтобы играть прямо в интернете. Популярность всех этих версий просто чудовищная.

Впрочем, иногда хочется отдохнуть от адреналиновых боев с вражескими истребителями и просто лениво пораскладывать пасьянс. Для таких ситуаций Palm незаменим — ведь именно для него сделана отличная игрушка GameBox Solitaire, включающая 10 классических пасьянсов и нарисованная, что называется, "как живая". В общем, простор для геймера есть, какие бы игры вы ни любили. Главное — чтобы КПК подошел.

Заместитель культовых Worms на PPC — Snails

Искать программы надо на таких сайтах, как ***palmgear.com***, ***handango.com*** или ***hpc.ru***. Изучив скриншоты, почитав отзывы и выбрав понравившиеся игры (почти всегда доступны пробные (trial) версии), ставьте их на закачку. Загруженную на большом компьютере программу требуется перенести на КПК. Это делается в процессе "синхронизации", то есть обмена данными между настольным и карманным компьютерами. Связанные кабелем машины приведут выбранные пользователем данные к полному взаимному соответствию, в том числе установят новые программы в память КПК, позволяя вам в полной мере оценить свежее приобретение.

Достоинства: удобный корпус с обрезиненными торцами, высокая вычислительная мощность и долгий срок автономной работы

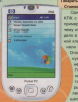
Недостатки: кнопки расположены слишком далеко от края корпуса

Общая оценка: ■■■■■ 5/5

hp iPaq 4150

Операционная система: Windows Mobile 2003
Процессор: Intel XScale PXA263, 400 МГц
Объем памяти: 64 Мб (пользователю доступно 55) + флэш-диск на 3 Мб
Дисплей: 240x320, 65 тыс. цветов
Габариты и масса: 114x71x14 мм, 132 г
Стоимость: $500

Топ-модели именитого американского производителя выделяются изящным дизайном. Увы, блестящий гладкий корпус норовит выскользнуть из руки увлеченного геймера, особенно если учесть, что кнопки жмутся к краям корпуса. Квадратную навигационную клавишу небольшой площади нельзя назвать особо удобной.



Если оставить удобство в стороне, iPaq 4150 выглядит великолепно. Самый современный энергосберегающий процессор и целых 2 беспроводных интерфейса связи (Bluetooth и Wi-Fi) делают эту модель одной из самых функциональных на рынке. Традиционно для Hewlett Packard — много полезных программ в комплекте поставки и высокая цена. Аккумулятор не слишком емкий, но благодаря экономному процессору машинка может продержаться 6—8 часов.

Достоинства: долгий срок автономной работы, предельно быстрый процессор, поддержка Bluetooth и Wi-Fi

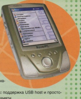
Недостатки: скользкий корпус и квадратная навигационная клавиша

Общая оценка: ■■■■□ 4/5

RoverPC P5+

Операционная система: Windows Mobile 2003
Процессор: Intel Xscale, 400 МГц
Объем памяти: 64 Мб
Дисплей: 240x320, 65 тыс. цветов
Габариты и масса: 130x78x18 мм, 185 г
Стоимость: $340

Российское изделие от компании Rover Computers прежде всего привлекает внимание парой динамиков на лицевой панели. Это одна видимость — внешний звук, как обычно, монофонический. Но из-за этих красот пришлось сдвинуть все кнопки вплотную к навигационной клавише, и управление в играх оказалось неудобным. Кроме недостатков, есть в громоздком корпусе и достоинства: в нем поместилось 2 слота для карт памяти (CF и SD), как и в Dell Axim, а также неплохой аккумулятор. В подставку зарядки и синхронизации встроен разъем USB host, что позволяет подключать напрямую к КПК такие устройства, как MP3-плееры, флэш-диски и даже клавиатуры.



Достоинства: поддержка USB host и простота расширения памяти

Недостатки: кнопки в кучку

Общая оценка: ■■■■□ 4/5

Sony TJ-35

Операционная система: Palm OS 5.2
Процессор: Motorola Dragonball i.MXL 200 МГц
Объем памяти: 32 Мб (пользователю доступно 23)
Дисплей: 320x320, 65 тыс. цветов
Габариты и масса: 112x75x12 мм, 139 г
Стоимость: $300

Одним из ведущих игроков на рынке КПК с Palm OS является фирма Sony. Но пример TJ-35 наглядно демонстрирует, почему их изделия не подходят геймеру. Все дело в отсутствии нормальной навигационной клавиши — вместо нее на лицевой панели красуется невнятный барабанчик. Отличная замена при просмотре документов, но, увы, совершенно не подходит для игр. Поэтому здесь можно играть только в те игры, где управление осуществляется стилусом. В остальном машинка неплоха: маловато памяти, но скорости процессора хватает, а экран и батарея очень хороши.

Sony комплектует свои устройства очень оригинальными программами, в частности, необычными системными утилитами, прекрасным видеоплеером и т.п. А вот офисных программ здесь не дождешься — придется покупать их за свои деньги.

Достоинства: стильный дизайн и неплохой срок автономной работы при высокой производительности

Недостатки: отсутствие навигационной клавиши

Общая оценка: ■■■■□ 4/5

Tungsten E

Операционная система: Palm OS 5.2
Процессор: TI OMAP, 126 МГц
Объем памяти: 32 Мб (пользователю доступно 28)
Дисплей: 320x320, 65 тыс. цветов
Габариты и масса: 115x79x13 мм, 131 г
Стоимость: $235

Выпущенный осенью Tungsten E относится к самым недорогим среди современных КПК. Несмотря на это, он легко справится с запуском всех Palm-игр. Хотя памяти у него маловато, хранение данных на внешней карточке формата SD Card позволит решить эту проблему. Чуть хуже дело с процессором: по сегодняшним меркам он медленный. Это заметно в 3D-играх, а также в сложных стратегиях вроде Warfare Inc. Тем не менее играбельность остается на вполне удовлетворительном уровне.

Среди стандартных приложений — не только средства организации своего времени, но и хороший аудиоплеер, система просмотра картинок. В общем, можно развлекаться на полную катушку.

Управление могло бы заслужить пятерку, но квадратная клавиша навигации не показалась нам особо удобной.

А вот экран для такой недорогой модели просто великолепен. Он яркий и четкий, его прекрасно видно при любом освещении. Правда, за 4—5 часов этот "фонарик" успешно разряжает аккумулятор.

Достоинства: весьма компактный корпус и доступная цена

Недостатки: квадратная навигационная клавиша и не самый быстрый процессор

Общая оценка: ■■■■■ 4/5

Tungsten T3

Операционная система: Palm OS 5.2
Процессор: Intel Xscale, 400 МГц
Объем памяти: 64 Мб
(пользователю доступно 52)
Дисплей: 320x480, 65 тыс. цветов
Габариты и масса: 108x76x16 мм, 153 г
Стоимость: $450

ИГРОМАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Лучший среди современных Palm называется Tungsten T3. На первый взгляд, его экран квадратный, но на самом деле это не так. Просто нижняя часть корпуса (с кнопками и неудобной навигационной клавишей прямоугольной формы) сдвигается вниз, увеличивая экранное пространство на треть. Благодаря этому один из самых компактных КПК на рынке имеет рекордное разрешение и площадь экрана. Must have для любителей стратегий, особенно с учетом встроенной функции поворота дисплея. При этом — предельные характеристики по производительности и отличная коммуникабельность: есть и Bluetooth, и инфракрасный порт.

Комплект поставки исключительно богат. В частности, в него входит полный набор мощного офисного программного обеспечения — Documents to Go. Также имеются интернет-приложения и мультимедийные развлечения.

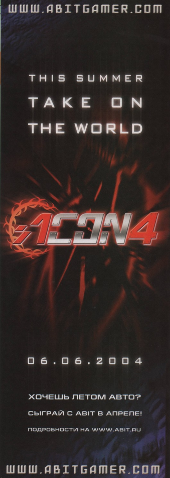
Достоинства: компактный корпус оригинальной раскладывающейся конструкции, огромный экран, поддержка Bluetooth

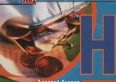
Недостатки: прямоугольная навигационная клавиша и быстрая разрядка батарей

Общая оценка: ■■■■■ 5/5

Итоги

КПК много, и подобрать себе подходящую по цене и возможностям модель можно всегда. В этом тесте мы упомянули только самые интересные модели, выпущенные за последние полгода. Но для того, чтобы наслаждаться современными игрушками, совершенно не обязательно приобретать суперновинку — даже самые свежие игры замечательно запускаются на уже подешевевших наладонниках полуторагодичной давности. Ну а такие полезные приложения, как ежедневник, редактор текстов, электронная книга или мощный калькулятор, одинаково хорошо работают на любых КПК. ■





НОВИНКИ РЫНКА

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Что?	гибрид мобильного телефона и КПК
Почему?	два устройства в одном легком и компактном корпусе
Сколько?	**$600**
Где?	www.onlinetrade.ru

RoverPC S1

Pocket PC
Пуск
Сегодня
Internet Explorer
Входящие
Задачи
Заметки
Календарь
Контакты
Проигрыватель Windo...
Синхронизация

Смартфоны (они же — коммуникаторы), представляющие собой не что иное, как гибрид мобильного телефона и карманного компьютера, существуют уже не первый год. Однако выйти из разряда элитарной экзотики и стройными колоннами ринуться в народные массы им пока не удавалось — чаще всего их подводили большие габариты и вынужденная "кастрация" тех или иных полезностей. Согласитесь, носить с собой вместо компактного телефона приличных размеров "лапоть", который еще и уступает по функциональности как полноценному телефону, так и КПК, — как-то несолидно. Но прогресс, к счастью, не стоит на месте, и теперь любители принципа "два в одном" могут с чистым сердцем танцевать радостную джигу и смело бежать за новой покупкой — коммуникатором **RoverPC S1**. Отрадно, что на сей раз "запихать незапихуемое", соединив в одном устройстве полноценный телефон и КПК, удалось именно отечественным разработчикам.

Телефонная часть этого двуликого электронного Януса представляет собой телефон с очень уверенным приемом (не хуже хваленых Siemens) и массой полезных и просто необходимых каждому мобильнику функций, в числе которых: хороший виброзвонок, огромный выбор мелодий и потрясающе удобная и функциональная адресная книга. Одним словом, ему может позавидовать практически любая современная "трубка". Единственное, в чем RoverPC S1 проигрывает классическому мобильнику, — размер; но для мужской руки он вполне подойдет.

Да и в роли КПК S1 способен составить конкуренцию очень многим моделям наладонников: процессор XScale 400 МГц, 64 Мб оперативных "мозгов" и столько же — ПЗУ, поддержка новейших типов карт — SD/MMC, умение работать через SD-Bluetooth-карты (SDIO), устойчивая и быстрая беспроводная связь по GPRS Class 10, большой цветной экран. Более того, несмотря на компактность устройства, в него умудрились также втиснуть стилус и прицепить к нему элегантную съемную клавиатуру.

Единственное, что может помешать вашему "знакомству" с S1, — его высокая стоимость. С другой стороны, хороший телефон плюс хороший КПК в сумме дадут практически такую же цену.

Процессор	Intel XScale PXA 255 400 МГц
ПЗУ	64 Мб
ОЗУ	64 Мб, с возможностью расширения
Экран	3,5", 240x320, 65 536 цветов, тип — transflective
Слоты расширения	SD/MMC с поддержкой SD Camera и SD Bluetooth карт (SDIO)
Беспроводная связь	GPRS Class 10
Кнопки	Съемная цифровая клавиатура, трехпозиционное колесо прокрутки, кнопки управления громкости, кнопка Hold
Батарея	1480mAh Lithium-Ion: 3—5 часов в режиме разговора, 100—130 часов в режиме ожидания
Габариты	109x068,5x21,6 мм
Вес	158 г

LOAS USB Vacuum cleaner

Что?	портативный USB-пылесос
Почему?	чистота — залог здоровья!

Среднестатистический геймер, запертый в комнате со своим компьютером без еды, может неделю продержаться на хлебных крошках, выковыриваемых из клавиатуры. Но это так, в теории, а на практике этим стратегическим НЗ чаще всего кормятся тараканы. Поэтому борьба с пищевым (и не только) мусором на рабочем столе — задача, актуальная для любого пользователя. Да и внутренности корпуса периодически пылесосить надо. Специально для таких пользовательских субботников японская фирма **LOAS** выпустила портативный пылесос, который питается... непосредственно по USB-шине. Никакие драйвера этому девайсу не нужны — достаточно просто подключить его в USB-порт и приступить к уборке. А поскольку у пылесоса есть и выключатель, то при наличии свободного USB-порта можно "прописать" его на столе чуть ли не навечно, включая в необходимую минуту. Для доступа в заковыристые и особо хитрые места пылесос снабжен тонкой насадкой и съемной щеточкой.

Габариты микропылесоса — 110x34x40 мм, вес — 63 г.

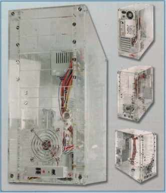
Lokur Nowem

Борьба с серостью и обыденностью есть наиважнейшая задача для каждого уважающего себя геймера. Если список средств самовыражения уже исчерпан — в любимой игре создан персональный скин, на боевой подруге мышке выгравировано неприличное слово (а лучше два сразу), баранка руля с виброотдачей обшита натуральной кожей педестриан, погибших под колесами вашего авто, и так далее, — пора испытать новое средство самовыражения. Спрашиваете, какое? Абсолютно прозрачный корпус **Nowem** из акрила! В случае, если ваш друг приобретет точно такой же, всегда можно дополнительно извратиться, добавив оригинальный рисунок при помощи баллончика с краской или внутреннюю неоновую подсветку.

Кстати, оригинальный внешний вид — не единственное достоинство нового корпуса. Nowem создан для мощных систем, которые нуждаются в больших объемах свободного места внутри корпуса и в хорошем охлаждении. Вдумайтесь в эти характеристики:

- размеры — 225x480x440 мм;
- 4 отсека 5,25";
- 7 отсеков 3,5";
- 7 слотов расширения AGP/PCI;
- микрофон, аудиовыход, два USB- и один FireWire-порт на передней панели;
- три дополнительных вентилятора.

Что?	прозрачный ATX-корпус для монструозных систем
Почему?	красиво и оригинально
Сколько?	**$120**
Где?	www.lokur.ru



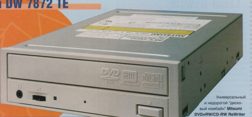
Digitex FMSD-0256

Если вы являетесь счастливым обладателем цифровой камеры или КПК, давно пора обзавестись флэш-картой большой емкости самого продвинутого стандарта **Secure Digital**. Кстати, портативные mp3-плееры и крутые мобильники тоже охотно "потребляют" карточки этого стандарта. Почему именно Secure Digital? Во-первых, SD — это дальнейшее развитие идей популярного (и, соответственно, распространенного) стандарта MMC (Multi Media Card), к которому добавлены функции криптографической защиты хранимых данных и защиты от несанкционированного копирования. Но главная причина — скорость записи/считывания и высокая надежность этого стандарта. Выбирать карту надо у известных производителей, чтобы гарантия была подольше и отказоустойчивость повыше. Карточки Digitex с трехлетней гарантией — как раз такой вариант.

Что?	256 Мб карта Secure Digital
Почему?	Самый продвинутый формат флэш-карт
Сколько?	**$93**
Где?	www.wstore.ru

PC1035
PUSH
EJECT
Secure Digital
256 Mb

Mitsumi DW 7872 TE



Универсальный и недорогой "дисковый комбайн" **Mitsumi DVD±RW/CD-RW ReWriter DW 7872 TE** раз и навсегда способен решить все проблемы с записью и чтением CD и DVD. Быстр, надежен и всеяден — поддерживает практически все существующие форматы записи и чтения данных компакт-дисков и DVD. Помимо отменных технических характеристик комплектуется внушительным набором программ, причем не только для нарезки болванок, но и для кодирования видео в mpeg-формат. Для любителей кино на домашнем компьютере просто незаменим.

Время доступа	DVD-ROM — 140 мс. CD-ROM — 120 мс.
Скорость записи	DVD+R 8x, DVD-R 4x, DVD+RW 4x, DVD-RW 2x, CD-R 40x, CD-RW 24x
Скорость чтения	DVD-ROM/DVD-R/DVD-RW/DVD+R/DVD+RW max. 12x, CD-ROM/CD-R/CD-RW max. 40x
Механизм загрузки	Трей
Объем буфера	2 Мб; имеется функция предотвращения опустошения буфера при записи DVD- и CD-дисков
Поддерживаемые типы записи	DVD Video, DVD-ROM, DVD+RW, DVD-RW, DVD+R, DVD-R, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-Text, Video CD, CD-I, DVD SS-SL, DVD SS-DL-OPT, DVD SS-DL-PTP, DVD DS-SL, DVD DS-DL, DVD DS-DL-OPT, DVD DS-DL-PTP CD-Extra, CD-Audio, Photo-CD, CD-RW, CD-R, CD-I Ready
Интерфейс	ATAPI (Ultra DMA 33)
Размеры (ширина х высота х глубина)	148x42x194 мм
Вес	1 кг

Что?	привод DVD±RW/CD-RW
Почему?	всеяден и до неприличия дешев
Сколько?	**около $100**
Где?	www.icompex.ru

Asotel Omni 56K Midi

Что?	Голосовой факс-модем
Почему?	Заточен под отечественную связь
Сколько?	**$82**
Где?	www.asotel.ru

Модемом с поддержкой V.92 удивить кого-либо трудно — других сейчас попросту нет. Но не все йогурты одинаково полезны, и не все модемы одинаково пригодны для несения суровых диалаповых будней в условиях отвратительных телефонных линий СНГ. Обычно адаптацию модема к специфике местной связи решают двумя способами: программным (адаптированной прошивкой) и аппаратным. Однако прошивкой, адаптированной для СНГ, удивить бывалого пользователя тоже непросто: все серьезные фирмы, торгующие модемами в России, так или иначе подстраивают микропрограммы своих модемов для оптимальной работы на российских линиях. А вот второй способ — аппаратный — могут обеспечить только наши производители. Кому, как не им, лучше знать о проблемах отечественной связи и нуждах российских интернетчиков? Поэтому стоит обратить внимание на новый модем от компании **Asotel**, который выглядит очень бодро даже на фоне таких маститых конкурентов, как **3COM** и **Zyxel**.

Ноу-хау **Omni 56K Midi** заключается в целом комплексе аппаратных средств борьбы с помехами в отечественных линиях. Omni 56K Midi имеет улучшенную систему подавления эха в линии, умеет сглаживать кратковременные импульсные помехи и "защищаться" от повышенного напряжения в телефонной сети, а также умеет самостоятельно отключать параллельный телефон при наборе номера.

И если у вас отвратительная связь, стоит подумать о приобретении этого электронного "джипа" для нашего телефонного бездорожья.

Протоколы связи	ITU-T V.92, V.90, V.34bis, V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21, BELL 212, BELL103
Коррекция ошибок	MNP2-4 и V.42
Протоколы сжатия данных	MNP5, V.42bis, V.44
Факс	Class 1, Class 2
Интерфейс	RS-232 (COM-порт)
Дополнительные возможности	Автоматический прием голосовых и факс-сообщений, удаленное управление модемом при помощи тонального набора

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!

Модемы серии OMNI 56K

EDITORS' CHOICE
МИР ПК
GAMING
EDITORS' CHOICE
«РЕКОМЕНДУЕМ»
АДАПТИРОВАН ДЛЯ СНГ
OMNI 56K PCI
OMNI 56K MINI
OMNI 56K UNO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K PRO

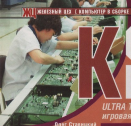
- *Максимальная скорость доступа в Интернет*
- *Надежная связь на любых линиях*
- *Легкая установка и простота в обращении*
- *Три года гарантии*

ZyXEL

Boston PC **www.bostonpc.ru**

Авторизованный дистрибьютор ZyXEL Communications Corporation

Ф-ЦЕНТР, тел.: (095) 472-64-01, www.fcenter.ru
НТ, тел.: (095) 755-55-57, www.nt.ru
ТАЙСУ, тел.: (095) 784-66-19, www.taisu.ru
ОЛДИ, тел.: (095) 105-07-00, www.oldi.ru
ТЕХМАРКЕТ, тел.: (095) 363-93-33, www.techmarket.ru
АЛЬЯНС ГРУПП, тел.: (095) 796-93-56, www.alliancegroup.ru
НИКС, тел.: (095)974-33-33, www.nix.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise ,www.sunrise.ru



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

ULTRA TechnoEdge High Torque – игровая станция от компании ULTRA Computers

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Беспристрастные хирурги **"Железного цеха"** снова препарируют "компьютер в сборке". На сей раз строгого вердикта дожидается модель **ULTRA TechnoEdge High Torque** от компании **ULTRA Computers.**

Как всегда, мы проверяем систему на предмет ее технической актуальности не только на сегодняшний день, но и на ближайшие полгода. В этом смысле наш испытуемый проходит тест идеально. Он с легкостью жонглирует тестами 3Dmark и одной левой крутит **Unreal 2003** в высоких разрешениях. К тому же его стройный и подтянутый вид создает должное впечатление — **ULTRA TechnoEdge High Torque** внушает доверие.

Встречают по одежке

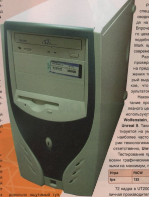
Трепещите, любители футуристического дизайна! Корпус нашего испытуемого одновременно напоминает дизайн последних моделей Nokia и какое-нибудь замысловатое устройство из фильмов про год эдак 2156-й. Хладнокровные хирурги "Железного цеха" с рождения являются любителями прекрасного, поэтому, признаемся, внешний вид системы несколько растопил сердца патентованных робокопов. Если ваши друзья при виде этого красавца не начнут поочередно принимать все цвета радуги, мучаясь острыми приступами зависти, — советуем задуматься об их художественном вкусе.

Но даже растроганные внешней красотой системы, сотрудники "Железного цеха" взяли себя в руки и протестировали находящегося перед ними модника по всей строгости. Результаты экзекуции перед вашими глазами.

Внутри

Взяв в руки наш "профессиональный скальпель" — крестовую отвертку, мы заглянули внутрь модного корпуса и обнаружили там следующее. Процессор **Pentium 4 3,06** ГГц с 512 Кб кэша, оснащенный новомодной технологией Hyper-Threading, которая, благодаря грамотной маркетинговой политике компании Intel, будет поддерживаться большинством современных игр, включая, кстати, российский **"Периметр"**! Рядом с процессором расположились 512 мегабайт оперативной памяти от компании **Hynix**, винчестер **Seagate Barracuda ST3160023A** объемом — внимание! — 160 (сто шестьдесят!) гигабайт и роскошная видеокарта **Radeon 9700 Pro** со 128 мегабайтами памяти на борту. Для тех, чей компьютер будет встроен в сеть или подключен к выделенной линии, ULTRA Computers предусмотрительно включили в поставку сетевую карту. Все это компьютерное счастье разместилось на материнской плате **ASUS P4P800 Gold** со встроенной звуковой картой (которая при этом поддерживает шестиканальное воспроизведение звука!).

К сожалению, отменный процессор обдувается недорогим безымянным кулером, что для самого "камня" совершенно не страшно (так как ULTRA Computers сделали ставку на Intel). Однако вентилятор издает монотонный и довольно ощутимый гул, который был тут же замечен натренированным слухом наших тестеров и моментально отнесен к неоспоримым минусам системы.



Наконец, **ULTRA TechnoEdge High Torque** оснащен отличным CD-RW-приводом от компании **TEAC** (модель **W552E**). В этом номере мы очень кстати протестировали десяток комбо-приводов и отнесли продукцию TEAC к лучшим. Аналогично специалисты "Железного цеха" отзываются о CD-RW-устройствах за авторством этой компании. Поэтому подобный выбор со стороны ULTRA Computers можно только одобрить.

Тесты

Несмотря на ожидаемо высокие результаты, мы заставили **ULTRA TechnoEdge High Torque** пройти все наши традиционные тесты и ниже приводим беспристрастные цифры.

PC Mark 2002		
CPU	HDD	Memory
743	7724	450

Результаты выдаются в виде специальных очков; сравнить сводные таблицы вы можете, зайдя на форум ***www.pcmark.com.*** Впрочем, специалисты "Железного цеха" откровенно заявляют, что подобное количество очков PC Mark вручает далеко не каждой современной системе.

Разумеется, мы не могли не проверить нашего испытуемого на предмет качественного отображения тестов **3D Mark 2003,** который выдал видеосистеме **3 409** очков, что является отменным результатом.

Наконец, игры — через это испытание проходят все пациенты "Железного цеха". В качестве бенчмарков используются **Return to Castle Wolfenstein**, **Unreal Tournament 2003** и **Unreal II**. Таким образом компьютер тестируется на умение обращаться с двумя наиболее часто используемыми в индустрии технологиями — **Quake 3 Engine** и, соответственно, **Unreal II Engine**.

Тестирование проводилось, разумеется, со всеми графическими настройками, выставленными на максимум, при разрешении 1024x768.

Игра	RtCW	UT 2003	Unreal II
fps	132	72	69

72 кадра в UT2003 и 69 в Unreal II — это отличная производительность!

Резюме

Несмотря на мелкие придирки в лице шумящего кулера, **ULTRA TechnoEdge High Torque** — отличная игровая станция, которая, мы уверены, будет актуальна еще как минимум полгода, а то и год. Если вы готовы выложить за нее 1210 у.е. — покупайте не раздумывая! ■

*Благодарим компанию ULTRA Computers (**www.ultracomp.ru**) за предоставленный для тестирования компьютер.*

ДЕЛО_13

Пять лет назад в небольшом прибалтийском городке прошла **череда жестоких убийств**: полиция оказалась беспомощна перед таинственным преступником. Закончился кошмар так же внезапно, как и начался, и никто так и не узнал, **кто оказался убийцей**. Этой осенью он вернулся. Вам, новому шефу полиции, предстоит **раскрыть эту кровавую тайну** и предотвратить новые убийства.

- один из этих горожан – серийный убийца
- два взмаха ножом оборвут чью-то жизнь
- трое подозреваемых сознаются в убийствах
- четыре следователя пойдут по следу жестокого преступника
- дело завершится одной из трех неожиданных развязок

Роли дублировали актеры театра и кино: А. Быков, В. Вихров, С. Габриелян, Л. Гребенщикова, М. Евстафьева, В. Копп, А. Леньков, Е. Молодова, Е. Морозова, Д. Назаров, С. Чонишвили, А. Ярославцев.

В ПРОДАЖЕ С НОЯБРЯ

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru
искусство делать игры

PAN VISION

ИГРУШКИ
ДЕЛО_13
snowball.ru
2 CD

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Сволик

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Итак, определимся с суммой (а у нас по-прежнему три стандартных варианта и один улетный) и пододвинем себя к своим теперь уже, считай, калькуляторам. Предупреждаем сразу: собираем из того, что на момент написания статьи присутствует в прайс-листах ***www.ultracomp.ru***, ***www.oldi.ru***, ***www.r-and-k.com***, ***www.del.ru*** (по нашим наблюдениям, последние два дороже, и поэтому там не так быстро сметают ассортимент). Цены, скорее всего, будут уже чуть ниже, чем нижеприведенные (если доллар водородом не наполнят). Да и отсутствию, скажем, **Abit NF7** или чего другого в этой подборке, при наличии его в прайсах на момент прочтения журнала, удивляться не стоит. Также принципиально не вписываем клавиатуры и мышей — тут у каждого своя отдельная любовь, и о вкусах спорить бесполезно. Опции и замены — только в сторону улучшения конфигурации, но без тотального попрания ценовой категории.

Дешево и сердито (категория "Меньше $500"). Номинация первая — ничего из ряда вон, но и никаких попате. Материнки с запасом: та, что от **ASUS**, — не особо оверклокерская, но вполне удачная; **Albatron** гонится лучше, да и процессор позволяет развернуться при желании. Как говорится — спасибо ***www.overclockers.ru*** за наше счастливое все. Видео — ну совсем не GeForce **MX 440** и даже не **FX 5200**, а цельный **Radeon 5200**; теперь главное — не ошибиться с драйверами. Жесткие диски ставим от **Hitachi**: о **Seagate** серии **7200.7** пополз неприятный слушок насчет меньшей, чем раньше, надежности, так что перестрахуемся. Встроенный звук — это, конечно, печально, но мы подкопим и еще поборемся. Колонки... А что колонки? Главное — что они есть. Между прочим, получше всяких Genius'ов. И ко всему к этому корпус из нормального, не консервно-баночного, железа с качественным блоком питания **PowerMan**.

Смерть тормозам (категория "Меньше $1000"). Номер два — живем! Процессоры, конечно, не топ-моделей, но разгону поддаются великолепно. Материнки с серьезным запасом: еще пару апгрейдов менять не надо. Видео на этот раз берем от NVidia, простите неудачный каламбур, благо

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Процессор AMD, Athlon 64 FX-51 Socket 940 2000MHz, 1Mb cash, SledgeHammer (BOX)	$935
Материнская платаL ASUS SK8N Gold Socket 940, nForce3 Pro 150, AGP 8x, DDR333+, SATA Raid, Sound 6 channels, 1394 (FireWire), USB2.0, ATX	$199.50
ОЗУ: DIMM DDR500 PC4000 1024Mb (2x512Mb)OCZ Enhanced Latency Dual Channel Gold [OCZ5001024ELDCGE-K]	$415.8
Видеоплата: 256Mb 9800XT TV DVI [Connect 3D] Retail	$519.75
HDD: 250Gb 7200rpm 8Mb cache Hitachi HDS722525VLAT80 ATA133 *2RAID	$459.9
HDD Cooler: TT Hardcano 2 A1278 (для HDD)*2	$38.88
Дисковод 1: Plextor DVD±RW+CD/RW PX-708A IDE BOX	$241.5
Дисковод 2: 3,5" 1.44Mb Sony	$6.93
Корпус: UTT Crystal Case ATX 350W P4 USB + AUDIO + 5crystal FAN	$115.5
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	$231
Колонки: Creative Megaworks THX S750 (Subwoofer + 5 Satellite) 150W+5*70W Black Retail	$430.5
Монитор: Sony X202B Black 1600x1200, 350:1, 250кд/м², TCO99, RUS	$1795.2
UPS: APC SMART 700VA (SU700INET)	$231
IDE-Cable: Кабель IDERD-NEON-4 IDE/133 спиральная неоновая лампа, 62см, круглый *2	$29.2
Итого:	**$5649.66**
Опция 1: Геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	+$49.45
Опция 2: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula Force GP (963221)	+$80.85
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (963290)	+$37.95
Опция 4: Модем USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	+$149.1
Опция 5: Принтер EPSON Stylus Photo 830U [d31b165004bz] A4, 5760x720dpi, 14ppm, USB + цифр.фотоаппарат L400	+$405.3
Опция 6: Сканер Perfection 3200 Photo 3200x6400, 48bit	+$383.25
Со всеми наворотами:	**$6679.82**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500

AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon XP 2200+ Thoroughbred Socket A (266MHz, 256k)	$80.12
Материнская плата: Albatron KX600 Socket A, KT600, DDR400, FSB400, AGP 8x, ATA133, Sound 6 channels, USB2.0, ATX	$64.58
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 128Mb Kingmax [MPXA82D-66KT3R]	$41.27
Видеоплата: 128Mb 9200 TV [Gigabyte GV-R92128TE] OEM	$66.68
HDD: 40Gb 7200rpm Hitachi HDS722540VLAT20 ATA100	$56.39
Дисковод 1: 52x Sony 5261 IDE OEM	$16.8
Дисковод 2: 3,5" 1,44Mb Sony	$6.93
Корпус: POWERMAN 0001 ATX 300W P4 Dark Blue (1123507)	$41.04
Колонки: Dialog U-90 100W PMPO	$4.9
Монитор: Rolsen RL C505 0,24, 50—130Hz, 1280*1024 TCO95 RUS	$114.95
Итого:	**$493.64**
Замена 1: Процессор [BOX] AMD Athlon XP 2500+ Barton Socket A (333MHz, 512k)	+$18.06
Замена 2: CD-RW SONY 52/24/52 CRX-225E IDE OEM	+$21.2
Замена 3: Колонки Microlab M590I (Subwoofer+2 Satellite) 32W Дерево Black	+$26.5
Опция 1: + DIMM DDR400 PC3200 256Mb Kingmax [MPXB62D-38xT3x]	+$41.27
Опция 2: Модем USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice Retail	+$18.70
Опция 3: Геймпад Genius G-08X	+$8.63
Опция 4: Джойстик Genius F-23	+$21.60
Опция 5: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula GP USB (963220)	+$51.80
Опция 6: Принтер EPSON ST C43SX [C11C539172] A4, 2880x720dpi, 12ppm, LPT	+$64.66
Со всеми наворотами:	**$766.06**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500

intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 Celeron 2000 128k	$75.22
Материнская плата: ASUS P4V800-X/LAN Socket 478, VIA PT800, DDR400, FSB800, SATA Raid, ATA133, Sound, LAN, ATX	$68.64
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 128Mb Kingmax [MPXA82D-66KT3R]	$46.86
Видеоплата: 128Mb 9200 TV [Gigabyte GV-R92128TE] OEM	$66.68
HDD: 40Gb 7200rpm Hitachi HDS722540VLAT20 ATA100	$56.39
Дисковод 1: 52x Sony 5261 IDE OEM	$16.8
Дисковод 2: 3,5" 1,44Mb Sony	$6.93
Корпус: POWERMAN 0001 ATX 300W P4 Dark Blue (1123507)	$41.04
Колонки: Dialog U-90 100W PMPO	$4.9
Монитор: Rolsen RL C505 0,24, 50—130Hz, 1280*1024 TCO95 RUS	$114.95
Итого:	**$498.41**
Замена 1: Процессор [BOX] Socket 478 Celeron 2800 128K	+$48.68
Замена 2: CD-RW SONY 52/24/52 CRX-225E IDE OEM	+$21.2
Замена 3: Колонки Microlab M590I (Subwoofer+2 Satellite) 32W Дерево Black	+$26.5
Опция 1: + DIMM DDR400 PC3200 256Mb Kingmax [MPXB62D-38xT3x]	+$41.27
Опция 2: Модем USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice Retail	+$18.70
Опция 3: Геймпад Genius G-08X	+$8.63
Опция 4: Джойстик Genius F-23	+$21.60
Опция 5: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula GP USB (963220)	+$51.80
Опция 6: Принтер EPSON ST C43SX [C11C539172] A4, 2880x720dpi, 12ppm, LPT	+$64.66
Со всеми наворотами:	**$801.45**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ $1000**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon XP 2600+ Barton Socket A (333MHz, 512k)	$113.4
Материнская плата: MSI KT6 Delta-FIS2R [6590] Socket A, KT600, DDR400+, FSB400+, AGP 8x, SATA Raid, USB2.0, LAN, ATX	$111.3
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 256Mb Kingmax [MPXB62D-38xT3x] *2 штуки	$82.54
Видеоплата: 128Mb FX 5700 TV DVI [MSI 8948 TD128] Retail	$176.4
HDD: 160Gb 7200rpm Hitachi HDS722516VLAT20 ATA100	$106.05
Дисковод 1: MSI X52 52/24/52+16 (P8452M) IDE Retail	$60.38
Дисковод 2: 3,5" 1.44Mb Sony	$6.93
Корпус: InWin IW-J551 ATX 300W P4 + FAN + USB	$70.4
Колонки: Creative Inspire P580 (Subwoofer + 5 Satellite) 17W+5*6W Black Retail	$71.16
Монитор: LG Flatron 795FT Plus 0.24, 50—160Hz, 1280x1024	$192.15
Итого:	**$990.71**
Замена 1: Процессор [BOX] AMD Athlon XP 2700+ Thoroughbred Socket A (333MHz, 256k)	+$18.9
Замена 2: HDD 160Gb 7200rpm 8Mb cache Western Digital 1600JD (работает без переходника) SATA	+$25.2
Замена 3: DIMM DDR400 PC3200 256Mb OCZ Enhanced Latency Series [OCZ400256EL], CL2, copper heatsink *2 штуки	+$42.54
Опция 1: Геймпад LOGITECH Dual Action Gamepad (963292)	+$32.20
Опция 2: Джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 (963291)	+$30.48
Опция 3: Руль Genius Speed Wheel Formula 3 с виброотдачей	+$78.2
Опция 4: Принтер HP DeskJet 3550 C8991A A4, 2400x1200dpi, 14ppm, USB2.0	+$83.74
Опция 5: Модем USR Sportster 5630B 56K Ext. V92 Retail RUSSIAN	+$58.9
Опция 6: Сканер ScanExpress 1200 UB+ USB, 600x1200dpi	+$40.99
Со всеми наворотами:	**$1401.86**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ $1000**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 Pentium IV 2.4 GHz 512k FSB800	$182.7
Материнская плата: ASUS P4P800 Gold Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB800, ATA100, SATA, AGP 8x, Sound 6ch, LAN, USB2.0, ATX	$113.4
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 256Mb Kingmax [MPXB62D-38xT3x] *2 штуки	$82.54
Видеоплата: 128Mb FX 5700 TV DVI [MSI 8948 TD128] Retail	$176.4
HDD: 160Gb 7200rpm Hitachi HDS722516VLAT20 ATA100	$106.05
Дисковод 1: Sony 48/24/48+16 CRX300E IDE OEM	$57.23
Дисковод 2: 3,5" 1.44Mb Sony	$6.93
Корпус: InWin IW-S551 ATX 300W P4 USB Gray	$64.4
Колонки: Microlab B62 16W Stereo Дерево White	$16.8
Монитор: LG Flatron 795FT Plus 0.24, 50—160Hz, 1280x1024	$192.15
Итого:	**$998.6**
Замена 1: Процессор [BOX] Socket 478 Pentium IV 3.0GHz 512k FSB800	+$66.2
Замена 2: HDD 160Gb 7200rpm 8Mb cache Western Digital 1600JD (работает без переходника) SATA	+$25.2
Замена 3: DIMM DDR400 PC3200 256Mb OCZ Enhanced Latency Series [OCZ400256EL], CL2, copper heatsink *2 штуки	+$42.54
Опция 1: Геймпад LOGITECH Dual Action Gamepad (963292)	+$32.20
Опция 2: Джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 (963291)	+$30.48
Опция 3: Руль Genius Speed Wheel Formula 3 с виброотдачей	+$78.2
Опция 4: Принтер HP DeskJet 3550 C8991A A4, 2400x1200dpi, 14ppm, USB2.0	+$83.74
Опция 5: Модем Zyxel Omni mini 56K Retail	+$58.85
Опция 6: Сканер ScanExpress 1200 UB+ USB, 600x1200dpi	+$40.99
Со всеми наворотами:	**$1457**

чипсет 5700 достаточно удался и по сочетанию цена/качество предпочтительнее, чем Radeon 9600 Pro. Монитор — один из лучших в своем классе. Только вот из-за высокой стоимости процессора конфигурация на Pentium'е вышла поскромнее. Впрочем, желающие могут заменить процессор на 1800, и остатка почти как раз хватит на то, чтобы купить/заменить недостающее.

Тебя я видел во сне (категория "Больше $1000"). Номер три — минута восторженного молчания. Купить дано не всем, зато мечтать — извольте. В зеленом углу ринга — непобедимый **Athlon 64 3200+**, в оранжевом — несгибаемый **Pentium IV 3400** (но не Extreme — он пока недосягаемо дорог; стоит около **$974**). Изменения коснулись и корпусов. **XAZER** оказался не очень удачен по теплообмену, а "стекла" в нем царапаются только что не пальцем. Корпусу за **$100** я бы это простил, но за **$250** обоснованно хочется идеала... Поэтому, в чуть менее цветастой обертке и за меньшие деньги, но без каких-либо нареканий, — **Chieftec BX-02B-SL-B**. Память — **OCZ**, это, если кто не знает, от одного из лучших производителей оверклокерской памяти; навороченный комбо от **Plextor** читает практически все, что можно прочесть, кроме **DVD-RAM**, и пишет с одинаковой легкостью **DVD±R/W**, **CD-RW** и **CD-R**. Звук — ну кто ж из нас о таком не мечтал? **Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail** — это само по себе звучит, как музыка. Монитор — отдельная сказка: время отклика — **15 мс**. Мечта киберспортсмена, можно сказать. Угол обзора **170°** и по горизонтали, и по вертикали. А если закупить **VESA**-разъем — крепится на стену.

Категория "Займи, но купи!". Остается улетный вариант — он один-единственный; а пока **Intel** совершает очередной супер-мега-шаг вперед, мы и дальше с черной, как рынок, завистью будем глядеть на **Athlon FX**. Сам компьютер не так уж и навороченный. Можно было написать почти серверную конфигурацию: корпус там за пару тысяч, **SCSI**-дисков штук шесть да в **RAID-5**... Но не о том мечтают предки, выдавая деткам бабки. Здесь грамотно расставленные пальцы уже важнее реального (а для большинства из нас, увы, совершенно нереального) быстродействия, поэтому компьютер выйдет слегка моддерский — то бишь светиться будет почище кремлевской елки. Что не помешает ему работать надежно и быстро, зато гарантирует восхищенное "абанамат" зрителей. ■

Оборудование
для экспериментов
предоставлено
компанией "РиК"
(www.r-and-k.com).

R&K

КАТЕГОРИЯ **БОЛЬШЕ $1000**

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор + Материнская плата + Cooler: MSI K8T Neo-FIS2R + Athlon 64 3200 + Cooler, Socket 754, VIA K8T800, DDR400, FSB800, AGP 8x, ATX	$551.2
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 1024Mb (2x512Mb) OCZ Enhanced Latency Dual Channel Optimized [OCZ4001024ELDC-K]	$271.95
Видеоплата: 256Mb FX 5950Ultra VIVO DVI [Ultra MSI 8946 VTD-256] Retail	$528.15
HDD: 250Gb 7200rpm 8Mb cache Hitachi HDS722525VLAT80 ATA133	$229.95
Кулер для HDD: TT Hardcano 2 A1278 (для HDD)	$19.44
Дисковод 1: Plextor DVD±RW+CD/RW PX-708A IDE BOX	$241.5
Дисковод 2: 3,5" 1.44Mb Sony	$6.93
Корпус: Chieftec BX-02B-SL-B 300W P4 + USB + AUDIO + IEEE1394 Black	$110.25
Колонки: Creative Inspire P580 (Subwoofer + 5 Satellite) 17W+5*6W Black Retail	$71.16
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	$231
Монитор: Sony X202B Black 1600x1200, 350:1, 250кд/м, TCO99, RUS	$1795.2
Итого:	**$4056.73**
Опция 1: Геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	+$49.45
Опция 2: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula Force GP (963221)	+$80.85
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (963290)	+$37.95
Опция 4: Модем USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	+$149.1
Опция 5: Принтер EPSON Stylus Photo 830U [d31b165004bz] A4, 5760x720dpi, 14ppm, USB + цифр. фотоаппарат L400	+$405.3
Опция 6: Сканер EPSON Perfection 3200 Photo 3200x6400, 48bit	+$383.25
Со всеми наворотами:	**$5162.63**

КАТЕГОРИЯ **БОЛЬШЕ $1000**

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: CPU Pentium 4 3400C 512Kb (Socket 478, 800MHz bus) BOX	$449.4
Материнская плата: ASUS P4P800 Deluxe Gold Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB800, ATA, SATA Raid, AGP8x, Sound, LAN, 1394 (FireWire)	$127.05
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 1024Mb (2x512Mb) OCZ Enhanced Latency Dual Channel Optimized [OCZ4001024ELDC-K]	$271.96
Видеоплата: 256Mb FX 5950Ultra VIVO DVI [Ultra MSI 8946 VTD-256] Retail	$528.15
HDD: 250Gb 7200rpm 8Mb cache Hitachi HDS722525VLAT80 ATA133	$229.95
HDD Cooler: TT Hardcano 2 A1278 (для HDD)	$19.44
Дисковод 1: Plextor DVD±RW+CD/RW PX-708A IDE BOX	$241.5
Дисковод 2: 3,5" 1.44Mb Sony	$6.93
Корпус: Chieftec BX-02B-SL-B 300W P4 + USB + AUDIO + IEEE1394 Black	$110.25
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	$231
Колонки: Creative Inspire P580 (Subwoofer + 5 Satellite) 17W+5*6W Black Retail	$71.16
Монитор: Sony X202B Black 1600x1200, 350:1, 250кд/м, TCO99, RUS	$1795.2
Итого:	**$4081.98**
Опция 1: Геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	+$49.45
Опция 2: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula Force GP (963221)	+$80.85
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (963290)	+$37.95
Опция 4: Модем Zyxel Omni PRO 56K Retail	+$136.5
Опция 5: Принтер EPSON Stylus Photo 830U [d31b165004bz] A4, 5760x720dpi, 14ppm, USB + цифр. фотоаппарат L400	+$405.3
Опция 6: Сканер EPSON Perfection 3200 Photo 3200x6400, 48bit	+$383.25
Со всеми наворотами:	**$5175.28**

Дмитрий ГОРЯЧЕВ
hot-line@igromania.ru

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru

Перезагружаю я однажды свой компьютер и вижу следующее: SMART Failure Predicted on Primary Master : ST340016A. WARNING: Immediately back-up your data and replace your hard disk drive. A failure may be imminent. У меня винчестер Barracuda 40 Gb ST340016A. Что это такое и чем мне это грозит?

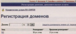
Грозит это многим. **S.M.A.R.T.** — это система автодиагностики винчестера. По нескольким параметрам, таким как срок эксплуатации, частота ошибок, среднее время доступа и многие другие, винчестер определяет свое техническое состояние и вероятность отказа. Сообщение, которое ты увидел, сигнализирует, что вероятность отказа винчестера превысила предельно допустимое значение. Это не значит, что в ближайшие часы винчестер прикажет долго жить (хотя и это не исключено), но береженого сам Геймер бережет. Первая для тебя сейчас задача — спасти все важные данные, которые хранятся на твоем жестком диске. Безотлагательно скопируй все, с чем тебе будет больно расстаться, на дискеты или на другой винчестер (для этой благой цели подойдет и винчестер друга). После того как данные спасены, можно подумать и о самом винчестере. Вооружись какой-нибудь программой для получения детальной информации из S.M.A.R.T.-регистров винчестера, например той, что идет в комплекте с **Fix-It! Utilities**. Посмотри, какой именно показатель пересек "красную черту". Если это процент ошибок — попробуй перевести винчестер в более мирный режим работы (например, из **UDMA-100** в **UDMA-66**). Если после этого показатели вернутся к норме, вполне вероятно, что твой винчестер ждут еще годы добросовестной службы. Ну а если упали сразу несколько показателей, копи деньги на новый винчестер. В любом случае твоим девизом отныне и навсегда должно стать "Ни дня без бэкапа". Регулярно сохраняй все важные для тебя данные и надейся на то, что тревога оказалась ложной. Кстати, в ноябрьском номере "Игромании" была подробная статья про S.M.A.R.T. Там же описан ряд полезных утилит для диагностики жестких дисков.

УНЦИЯ
ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНОСТИ
Практическое исследование технологии диагностики жесткого диска — S.M.A.R.T.
Анатомия жесткого диска
Что такое S.M.A.R.T.?

С некоторых пор меня перестал устраивать бесплатный хостинг. Хочется иметь больше возможностей для сайта. Поэтому возникает вопрос: можно ли как-нибудь разместить сайт непосредственно у себя дома? Если да, то что для этого нужно?

Разумеется, можно. Интернет-серверы, по сути, ничем, кроме специального софта, не отличаются от домашних компьютеров. Однако сразу тебя предостерегу: если у твоего сайта будет много посетителей (до ста тысяч в сутки), тебе придется слегка модернизировать компьютер под серверные нужды: докупить побольше оперативной памяти (гигабайт и выше) и поставить процессор с большим кэшем второго и третьего уровней (например, **Intel Xeon**), а заодно материнскую плату и память под него. Если же речь идет о домашней страничке с числом посетителей не более 10 000 в день, подойдет практически любой компьютер. Кроме того, тебе придется провести в дом "выделенку" или воспользоваться другим видом высокоскоростного подключения к интернету, например **ISDN**. Учти, что средства асинхронного доступа (к примеру, спутниковый модем) не подойдут, ведь они ориентированы на большой входящий трафик, тогда как тебе отныне будет важен трафик исходящий. Кроме того, подключение должно быть постоянным, ведь не будет же твой сайт работать по графику продуктовых магазинов? При составлении договора с провайдером обрати внимание на то, что тебе потребуется **статический глобальный IP-адрес**. Как правило, по умолчанию провайдеры выделяют своим клиентам динамический поддиапазон адресов, а это тебе не подходит. Далее тебе потребуется установить на компьютер какой-нибудь сервер, например **Apache** и (внимание!) грамотно его настроить. А это отдельный, нелинейный и очень интересный квест, местами перемежающийся тиром с движущимися мишенями, причем стрелять придется с закрытыми глазами. Ну и на сладкое: зарегистрируйся в доменном сервисе (самый известный в мире — ***www.register.com***, а в России — ***www.nic.ru***) и пропиши там свои нейм-серверы (см. документацию к Apache). Если ты дочитал это до конца и все еще преисполнен решимости организовать сервер у себя дома, остается пожелать тебе удачи. Но небольшой совет напоследок: для твоих целей гораздо проще и дешевле будет воспользоваться услугами стороннего платного хостера, который предоставит тебе участок дискового пространства и доменное имя второго уровня за какие-нибудь $5 в месяц (плюс $10—15 за доменное имя в год).

register.com
Start your online business now!
WEB SITES
EMAIL



В моем компьютере 2 винчестера: Western Digital 15Gb и Maxtor 40Gb, которые находятся в прямом физическом контакте. Стоит ли ставить охлаждающие устройства на оба винчестера или на какой-нибудь один?

Первое, что тебе стоит сделать в любом случае, — разнести винчестеры максимально далеко друг от друга. Два винчестера в прямом физическом контакте — это опасно не только с точки зрения охлаждения, но с точки зрения вибрации. Если винчестеры будут работать одновременно, они будут изнашивать друг друга. Если же у одного из винчестеров электроника ничем не защищена, это чревато поломкой винчестера. А вот после того как винчестеры окажутся в разных углах ринга, можно поставить кулер на более мощный из винчестеров, то есть на **Maxtor**.

Существует ли последовательность установки драйверов для устройств компьютера?

Официально такой последовательности не существует. Однако крайне рекомендую вначале устанавливать драйвера на материнскую плату и вспомогательные драйвера, относящиеся к материнской плате (**Bus master**, **VIA 4-in-1**, **VIA Hyperion**, **Miniport driver**, **USB 2.0** и т.д.), потом драйвер видеокарты (на некоторых старых системах, где требуется драйвер-надстройка для AGP-порта, вначале следует установить его), а уже потом — все остальное. Большинство устройств так или иначе зависят от материнской платы, поэтому драйвера чипсета должны ставиться перед установкой других драйверов в любом случае. Кроме того, такая последовательность установки поможет быстро определить причину сбоя.

Когда загружается Windows, выдается такое сообщение: "Точка входа в процедуру RegisterServiceProcess не найдена в библиотеке DLL KERNEL32.DLL". Подскажите, что это такое и как это исправить?

RegisterServiceProcess — это команда, которая позволяет программе прикинуться системным процессом. Помимо всего прочего, эта команда убирает всякое упоминание о программе с **Панели задач**. В **Windows 9x** программу с такой командой к тому же невозможно снять по **Ctrl+Alt+Del**, потому что ее там просто нет. Такое сообщение появляется, если создатели программы неправильно определили эту самую точку входа в системной библиотеке. Больше всего мне эта твоя программа напоминает банальный троян или что-то из той же конюшни (клавиатурный шпион, монитор окон и т.д.). И тебе повезло, что его создатели обладают весьма кривыми передними конечностями. Самый простой путь избавиться от гадости — проверить систему антивирусом. Также очень может быть, что в результате системного сбоя повредилась какая-то системная программа или библиотека. Поэтому не будет лишним проверить систему еще и **Scandisk** или добрым доктором **NDD** из комплекта **Norton Utilities**. Только делать все это надо из-под **DOS**, загрузившись с дискеты или с загрузочного компакт-диска. Ну а если все вышеперечисленное не помогло, будем действовать грубыми методами. Набери в командной строке **msconfig**, в появившемся окошке выбери "Выборочный запуск", на последней вкладке найди самую подозрительную программу (о которой ты вообще ничего не знаешь и которую никогда не ставил) и сними рядом с ней галочку. После этого перезагрузись. Если сообщение продолжает появляться, значит, ты ошибся и отключил что-то нужное. Повтори вышеописанные действия, включи ранее отключенную программу и отключи какую-нибудь другую. Так методом последовательно перебора добейся того, чтобы сообщение это исчезло раз и навсегда. Для справки. Вот некоторые сервисы, которые отключать не надо, так как они системные: internat, LoadPowerProfile, systray, svchost, services, winlogon и spoolsv.

Недавно заинтересовался, как прицепить к одному ярлыку два exe'шника. Ну, к примеру, я запускаю Counter-Strike и хочу, чтоб у меня еще и C-Death запускался. Что я только не пробовал! Но ничего не выходит. Как это можно сделать?

Сделать это можно многими способами. Самый простой — создать обычный текстовый файл, в первой строчке которого прописать путь к первой программе, во второй строчке — ко второй. После этого получившемуся файлу надо приписать расширение bat. Если ты запустишь этот командный файл, запустятся обе программы или игры. Но здесь есть подводный камень. Некоторые программы устроены так, что из командного файла запускаются только последовательно. Например, сначала запустится первая программа, и только по завершении ее работы запустится вторая. Относятся ли твои программы к этой конюшне — проверь экспериментально. Если да, то с ними такой фокус не пройдет. Тогда можешь попросить знакомого программиста написать программку, которая запускает два означенных файла вместе. Или внимательно читай наши статьи из серии "Кладовая программиста"; там и не такие приемчики описывались. И есть еще один, экстремальный способ. Есть на свете такая утилита — **Joiner**. Она позволяет упаковать два exe-файла в один, чтобы при запуске запускались обе программы. Найти ты ее сможешь на любом уважающем себя хакерском сайте. Почему на хакерском? Да потому, что эта утилита изначально предназначалась для маскировки троянских вирусов. Поэтому, кстати, любой антивирус будет сильно ругаться, когда обнаружит твою новоиспеченную "двойную" программу, и напишет, что это самый натуральный вирус. Но не верь глазам своим! Утилитка Joiner на самом деле мягкая и пушистая и ничего вредного системе не делает. Так что если у тебя не стоит антивирусный монитор, можешь смело пользоваться Joiner.

Обмен опытом

Горячев

Уже не в первый раз один из самых активных наших читателей, скрывающийся от общественности под скромным ником **JrKl**, радует нас новыми советами. Перед тем как предоставить ему слово, замечу, что все советы были мужественно апробированы в нашей горячей тестовой лаборатории и признаны годными для массового употребления.

Совет № 1

Если вы часто пользуетесь программами вроде **Virtual Dub** для редактирования **avi**-файлов, то вам наверняка надоело каждый раз лезть в контекстное меню за пунктом "Открыть с помощью". Гораздо проще в реестре в разделе "HKEY_CLASSES_ROOT\AVIFile\shell" создать подраздел "Edit", в нем подраздел "Command" и поменять там параметр на что-то вроде "путь_к_программе\файл_программы %1". После произведения таких манипуляций в контекстном меню avi-файлов будет доступна команда **"Изменить"**, которая и вызовет нужную вам программу.

От Горячева: этот совет подходит не только для редактирования avi, а вообще для любых программ-редакторов, которые вы не хотите ассоциировать с данным расширением.

Совет № 2

Вам надоел стандартный помощник по поиску в **Windows XP**? Тогда вам пригодится этот совет. Папка Windows\Srchasst\Chars содержит файлы персонажей **Microsoft Agent**, которые и развлекают вас в окошке поиска. Если у вас есть **Microsoft Office 97/2000/XP**, то скопируйте в папку \Chars все файлы с расширением acs, которые найдете в папках MS Office. Теперь в окошке поиска можно будет поставить любого персонажа из MS Office. А еще имеет смысл зайти на ***http://www.microsoft.com/msagent/prodinfo/resources.asp***. Там вы найдете огромное количество новых персонажей на любой вкус и цвет.

Совет № 3

Windows XP вовсю использует **xml**. Даже **System Restore** "подсел" на этот новомодный формат файлов. Давайте временно отключим восстановление системы и найдем файл Windows\System32\Restore\Filelist.xml. Он имеет атрибуты "Скрытый" и "Системный". Проводник по умолчанию не показывает системные файлы, но выбрав **Пуск\Выполнить** и набрав команду **notepad C:\Windows\System32\Restore\filelist.xml** (измените этот путь в соответствии с реальным местом дислокации Windows), вы сможете отредактировать его, чтобы Windows не сохранял для восстановления, скажем, **Favorites**. Или наоборот — сохранял еще что-нибудь...

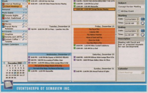
У моего друга компьютер заразился каким-то серьезным вирусом. Ничем убить его не можем. Друг пробовал и «Касперским», и «Нортоном», и еще чем-то... Вирусняк поселился в папке "cookies", называется он "index.dat". Проблема состоит в том, что он плодит с неимоверной скоростью какие-то файлы в папке "Temp" Windows'a. А потомки его лезут в трей и там закрепляются. Можно, конечно, их оттуда как-нибудь выкурить, но компьютер начинает нереально глючить: зависает, при включении не включается, а если и включится, то только раза с восьмого... Жизненно необходимое пространство на винчестере исчезает. Как с этим бороться?

Перво-наперво — отдышаться и выпить валерьянки. В бреду чего только не пригрезится. А потом взять какое-нибудь толковое описание файлов операционной системы и прочитать, что **index.dat** — вовсе никакой не вирус, а файл, в котором содержится список тех самых "кук", которые ставят на компьютер разные интернет-ресурсы. В трей может лезть все что угодно, например утилита-настройщик видеокарты или монитор материнской платы, которые так любят поставлять производители железа в комплекте с основными драйверами. Но если значки в трее еще и плодятся, дело нечисто. Есть вероятность, что это какой-нибудь модуль-шпион, к примеру, Cydoor. Тогда тебе стоит проверить компьютер такими полезными программами, как Spybot или Ad-aware. Но плодящиеся файлы в папке **Temp** — это действительно серьезно. Это признак заражения системы страшным вирусом под названием "Windows" от широко известной в узких кругах хакерской группы **MicroSoft**. Лечится сия напасть только немедленным форматированием винчестера и принудительной установкой **Linux**. Ну а если серьезно, судя по обилию глюков на компьютере твоего друга, у него произошло банальное "замыливание" системы. И самое простое — переустановить ее. И совет напоследок: оставь ты в покое файлы из папки Temp, они ни в чем не виноваты.

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

EVENTSHERPA: КОММУНИКАЦИОННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Несколько лет назад **LiveJournal** ***(www.livejournal.com)*** перевернул наше представление о том, что такое единое информационное пространство, образовав в Сети еще один культурный пласт. Не сильно преувеличив, можно сказать, что благодаря этому проекту незнакомых людей в интернете попросту не осталось. Эстафету, похоже, переняла компания **Semaview, Inc.** со своей программой **EventSherpa** ***(www.eventsherpa.com)***.


EVENTSHERPA OT SEMAVIEW INC.

Приложение является одновременно удобным офлайновым планировщиком и онлайновым дневником. Схема следующая: вы скачиваете бесплатный (!) дистрибутив с официального сайта, регистрируетесь и получаете адрес вида ***<имя>.eventsherpa.com***, после чего обзаводитесь возможностью публиковать собственное расписание (упор делается на различные развлекательные мероприятия, которые вы планируете посетить, скажем, на следующей неделе) на своей персональной странице. Расписания делятся на **личные**, которые доступны для просмотра и редактирования только вам, и **общие**, с которыми могут ознакомиться все желающие. Присутствует система **friends** (друзей), которых вы можете разбивать по группам, предоставляя доступ к своему дневнику только части из них.

Semaview планирует создать единую планировочную сеть, в которой люди будут делиться своими расписаниями и информацией об интересных событиях по всему миру. Так, добавив себе в *"друзья"* пользователей из, например, Москвы, вы будете в курсе, какие мероприятия они планируют посетить завтра или в следующем месяце. Благодаря присутствующей системе *"профилей"* вы можете отбирать людей в свой **friends list** не только по географическому признаку, но и по интересам. Людям, интересующимся премьерами американских блокбастеров, скорее всего, будет скучно смотреть на расписание ортодоксального любителя авторского европейского кино. И наоборот.

Пока комьюнити формируется в основном из англоговорящего населения земшара. Однако если после этой заметки мы активно начнем вливаться в сообщество и старательно формировать русскоязычный контингент на сайте, есть надежда, что через какое-то время узнать обо всем интересном, что происходит в Ростове, Владивостоке, Калининграде или Москве, будет не сложнее, чем проверить с утра почту.

У P2P НОВОЕ БУДУЩЕЕ?

Distributed Computing Industry Association (DCIA, Ассоциация цифрового распространения) выступила с предложением о рассмотрении принципиально нового подхода к обмену музыкальными файлами в интернете. Идея состоит в том, чтобы заключить стратегические соглашения между звукозаписывающими компаниями, интернет-провайдерами и всевозможными поставщиками P2P-сервисов.

Новая модель предлагает звукозаписывающим лейблам распространять через интернет mp3-файлы, защищенные от незаконного копирования, посредством P2P-сетей. То есть схема добывания свежего альбома вашего любимого музыканта остается прежней, только теперь это будет абсолютно легально. Что с этого получат крупные музыкальные компании и на каких условиях можно будет скачивать так называемые "легальные mp3", остается загадкой.

Теоретически предложение выглядит очень любопытно, если не принимать во внимание тот факт, что за спиной DCIA стоит не кто иной, как **KaZaa** ***(www.kazaa.com)***, современный P2P-гигант.

COREL ЗАВЯЗЫВАЕТ С XML

Компания **Corel** объявила о продаже своего подразделения **Blast Radius**, специализирующегося на производстве приложений для работы с XML, перспективным интернет-форматом. Небольшая канадская компания уже подписала договор о приобретении этого отдела.

Однако руководитель Corel заявил, что наработки Blast Studios будут внедрены в последнюю версию их популярного редактора **Corel Draw**, расширив тем самым и без того богатый функционал программы.

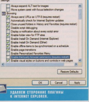
EASTER EGG

QuarkXPress

Очень веселая функция, способная довести любого верстальщика до инфаркта в течение двух-трех секунд. Выделите несколько любых объектов на сверстанной странице и нажмите **Shift+Ctrl+Alt+K**, после чего отмеченные элементы буквально стекут со страницы с характерным булькающим звуком. Вы смеетесь — а человек, потративший несколько часов своей жизни на верстку этой страницы, уже бежит за корвалолом. Разумеется, шутка является абсолютно безобидной: закрыв и заново открыв документ, вы вернете все на свои места.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

INTERNET EXPLORER



Settings:

☐ Always expand ALT text for images
☐ Move system caret with focus/selection changes
Browsing
☑ Always send URLs as UTF-8 (requires restart)
☐ Automatically check for Internet Explorer updates
☑ Close unused folders in History and Favorites (requires restart)
☑ Disable script debugging
☐ Display a notification about every script error
☑ Enable folder view for FTP sites
☐ Enable Install On Demand (Internet Explorer)
☑ Enable Install On Demand (Other)
☑ Enable offline items to be synchronized on a schedule
☑ Enable page transitions
☐ Enable Personalized Favorites Menu
☐ Enable third-party browser extensions (requires restart)
☑ Enable visual styles on buttons and controls in web pages

УДАЛЯЕМ СТОРОННИЕ ПЛАГИНЫ К INTERNET EXPLORER.

Если вы регулярно проводите много времени в Сети и любите скачивать всевозможные приложения, то ваш **Internet Explorer**, скорее всего, уже оброс всевозможными бесплатными плагинами и никому не нужными утилитами, которые инсталлируются (зачастую без предупреждения!) вместе с некоторыми утилитами, встраиваются в панель инструментов IE и вместо обещанного облегчения работы приносят исключительно тупое раздражение. С их удалением также может возникнуть масса проблем, так как авторы зачастую заставляют скачивать пользователей всевозможные uninstaller'ы и производить прочие малоприятные операции.

Чтобы быстро и безболезненно избавиться от надоедливых плагинов, отправляйтесь в **Tools->Internet Options,** щелкайте на закладку **Advanced** и убирайте галочку напротив пункта **"Enable third-party browser extensions"**. Вуаля! Теперь ни одна утилита не может быть установлена в браузер без соответствующей санкции с вашей стороны.

WINDOWS XP

Многих пользователей раздражает надпись **"Click here to begin!"**, которая появляется в Windows XP рядом кнопкой **Start** после каждой загрузки. Чтобы убрать это в высшей степени бесполезное напоминание, откройте **regedit** (для этого достаточно просто набрать **regedit** в строке "run"), отправляйтесь в строчку **HKEY_CURRENT_USER\ Software\ Microsoft\ Windows\ CurrentVersion\ Policies\ Explorer** и создайте там строку **NoStartBanner**. Затем щелкните на ней два раза, введите в открывшемся окне **01 00 00 00** и нажмите **OK**.

Осторожно! Редактирование реестра может драматически сказаться на стабильности работы вашей операционной системы. Если вы не очень хорошо разбираетесь в regedit — настоятельно советуем реализовывать этот совет при помощи более опытных друзей. ■

ВСЯ ПРАВДА О SHAREWARE

Shareware — это бизнес
для профессионалов
и хороший старт для начинающих.

Виктор "Рубер" Краснокутский

Своим появлением на свет данный материал по большей части обязан вам, уважаемые читатели. **Shareware**, как выяснилось, периодически вызывает нарекания у мирного населения, которое с вилами выходит на тропу войны, сжимая в руках плакаты *"Долой shareware!"*, *"Покупайте программы сами!"*, а также с малоприличными предложениями выкладывать на наш CD/DVD, извините, "кряки". Весь нижеследующий текст призван развеять миф о профнепригодности shareware, разъяснить вам, что это такое, а также дать надежду всем начинающим программистам, которые держат сейчас в руках "Игроманию".

Для начала давайте определимся с самим понятием, которое зачастую трактуется превратно. Интернет буквально кишит противоречащими друг другу мнениями и трактовками термина shareware. Вы легко убедитесь в этом, прочитав наши эксклюзивные интервью (см. врезку "Говорят профессионалы") — все три респондента на вопрос "что такое shareware?" отвечают совершенно по-разному. В первую очередь, это связано с тем, что само понятие приняло в последнее время размытые очертания. Где проходит грань, отделяющая shareware от commercial-приложений, зачастую не могут сказать сами разработчики. Но мы с вами, все-таки, постараемся разобраться.

Первое, что надлежит уяснить: shareware — это не *тип* программы, это способ ее распространения. Мы привыкли считать, что любой продукт, отчаянно требующий после тридцати дней собственной регистрации или попросту отказывающийся работать, — это и есть shareware. Спешу вас разубедить. Это — маркетинговый прием, именуемый **try-before-you-buy** (то есть "попробуй, прежде чем отдать свой трудовой рубль"), который был открыт как раз производителями коммерческого (или **shelfware**, как его иногда называют; от англ. shelf — полка) программного обеспечения. Shareware, в свою очередь, подразумевает целый ряд отличительных особенностей.

Advanced WMA Workshop
File
Batch
View
Options
Help
My Pictures
My Received Files
My Computer
3.5 Floppy (A:)
Local Disk (C:)
Arc
Documents and Set
Far
MP3
Music
britpop
new
Mandal
trance
trip-hop
PLAY
PAUSE
STOP
Change output format:

Name	Size	Type
..		
Mandalay - About you.mp3	3,989,952	Winamp media file
Mandalay - All my sins.mp3	5,992,362	Winamp media file
Mandalay - Another.mp3	5,708,312	Winamp media file
Mandalay - Beautiful.mp3	3,296,880	Winamp media file
Mandalay - Enough love.mp3	3,931,154	Winamp media file
Mandalay - Flowers bloom....	4,230,956	Winamp media file
Mandalay - Insensible.mp3	4,572,892	Winamp media file
Mandalay - Kissing the day...	3,629,240	Winamp media file
Mandalay - Opposites.mp3	4,975,314	Winamp media file

File name	Settings	Start time	End time	Status
C:\MP3\Music\new\1ST.mp3	MP3-->WAV, 44100Hz, stereo.	00:09:56	00:09:57	Complet
C:\MP3\Music\new\Mandalay - Empa...	MP3-->WMA, CBR, 192kbps, 4410...			Incompl
C:\MP3\Music\new\Mandalay - Empa...	MP3-->OGG, q:5.00, 44100Hz, st...			Incompl
C:\MP3\Music\new\Mandalay - Empa...	MP3-->WMA, Lossless.			Incompl
C:\MP3\Music\new\Mandalay - Empa...	MP3-->WAV, 44100Hz, stereo.			Incompl

ADVANCED WMA WORKSHOP ОТ LITEXMEDIA

ОСОБЕННОСТЬ ПЕРВАЯ: РАЗМЕР КОМПАНИИ

Во-первых, в отличие от крупных компаний, имеющих по всему миру представительства, дистрибьюторские сети и офисы продаж, shareware-разработчики являют собой небольшую группу программистов, самостоятельно продвигающих свои приложения. Они не тратят миллионы долларов на упаковку, имиджевую рекламу в глянцевых журналах и взвод натренированных пиар-менеджеров, рыскающий в поисках необработанного сегмента рынка. Они просто размещают свою программу на сайтах и в интернет-каталогах. Соответственно, цена за продукт включает в себя компенсацию труда программистов и не имеет дополнительных накруток, покрывающих крупные маркетинговые расходы. Итак, первая особенность — это небольшой размер компании. Исходя из ограниченного бюджета, shareware-продукты распространяются преимущественно посредством интернета. Схема следующая: вы скачиваете приглянувшуюся утилиту, смотрите и, допустим, принимаете решение приобрести ее. После оплаты (о том, как это делается, — чуть ниже) вы получаете либо регистрационный ключ, либо ссылку, откуда можно скачать полную версию. Как от этого выигрывает конечный покупатель, то есть мы с вами? Очень просто: стоимость программы автоматически падает, редко когда превышая пятидесятидолларовый рубеж. Исчезает необходимость рыскать по городу в поисках представителя крупной компании (которого попросту может не быть в вашем регионе). Что в минусе? Отсутствие красочной коробки и толстого руководства пользователя.

ОСОБЕННОСТЬ ВТОРАЯ: ПРЯМАЯ ТЕХПОДДЕРЖКА

Для клиентов, скажем, **Microsoft** или **Adobe** обращение в техподдержку означает контакт со специально нанятыми людьми, которые будут вежливо произносить заученные на курсах подготовки персонала фразы и предлагать перезагрузить компьютер. Техническая поддержка в крупных компаниях проходит по поточному принципу. Ваша проблема в 9 из 10 случаев не будет донесена до разработчиков, а ответа на письмо зачастую можно ждать неделю. В случае с shareware вы можете быть уверены, что вам отвечает именно тот человек, который придумал, создал и знает наизусть каждую строчку кода этой программы. Таким образом, мы имеем индивидуальный подход и оперативность против шаблонных ответов "круглосуточной" техподдержки.

ОСОБЕННОСТЬ ТРЕТЬЯ: ПРЯМЫЕ ПРОДАЖИ

Из размеров компании и индивидуального общения с клиентами логично вытекает третья особенность. Приобретая программу у регионального представителя крупной фирмы, вы опять же обрекаете себя на контакт с локальной техподдержкой, которая, возможно, в глаза не видела исходный код продукта. Shareware-бизнес подразумевает прямую покупку у тех, кто это программное обеспечение

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

В природе существует великое множество способов распространения программ. Однозначного списка, вмещающего в себя все варианты, нет и, скорее всего, не будет. Ниже мы приводим наиболее распространенные варианты.

Freeware. Мечта всех любителей софта — программа, распространяемая абсолютно бесплатно. Как правило, появляется на свет из-за специфических потребностей автора в определенной утилите, после чего он принимает решение выложить свой труд для широких народных масс. Многочисленные примеры см. в нашем "Софтверном наборе".

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Отличается невысокой ценой (до $50). Пример: **ReGet**. На нашем CD/DVD мы выкладываем действующие версии программ, а в тексте "Софтверного набора" указываем их цену и способ оплаты.

Donateware. Бесплатный продукт, автор которого предлагает пользователям, если им понравилось его приложение, перевести ему деньги (самый распространенный способ — посредством системы **PayPal** — ***www.paypal.com***), которые он обязуется направить на дальнейшее усовершенствование продукта. Пример: **Soulseek**.

Commercial. Наиболее распространенный способ, имеющий массу синонимов — **shelfware**, **retail** и так далее. Работает по проверенной схеме "утром — деньги, вечером — стулья". Вы отдаете определенную сумму, получая взамен увесистую коробку с дистрибутивом продукта и документацией. Как правило, на сайт выкладывается демо-версия, прекращающая работу через 30 дней. Иногда для ее получения необходимо отправить запрос по электронной почте или даже позвонить в офис. Пример: **Photoshop**.

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

Shareware Russia Page ***(www.swrus.com)*** — форум, тематические статьи и новостной дайджест для тружеников shareware.

ISDEF ***(www.isdef.org/ru)*** — форум независимых производителей программного обеспечения. Официальный сайт мероприятия, в котором, теоретически, может принять участие любой начинающий или продвинутый shareware-деятель. Здесь же — список статей и онлайновая регистрация.

ASP ***(www.asp-shareware.org)*** **— Association of Shareware Professionals.** Несмотря на грозное название, сайт содержит массу интересных для начинающих материалов, толковый FAQ, новости индустрии, ссылки на сайты участников ассоциации и многое другое. Все это, к сожалению, исключительно на английском.

PC Shareware ***(www.pc-shareware.com)*** — очередной каталог программного обеспечения с очень подробным FAQ и набором общеобразовательной информации. Только на английском.

создал своими руками. Аналогичный прием у литераторов (объявления типа "книгу продает автор" в переходе метро) свидетельствует, как правило, о плачевном материальном состоянии человека, в то время как в software-мире это сознательный, продуманный и приносящий ощутимую прибыль шаг.

ИТОГО

Резюмируя нашу теоретическую часть, повторяю: shareware — это метод распространения программного обеспечения, подразумевающий небольшие бюджеты, скромную стоимость продукта и самостоятельное распространение программы авторами посредством интернета. Теперь давайте разберемся, почему разработчики выбирают именно это направление и чем принципиально отличается разработка commercial-программы от shareware.

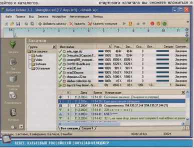
Как нетрудно догадаться, рынок программного обеспечения, как и любой другой, существует по определенным законам. Есть ряд широко распространенных задач (создание графики, написание музыки и текстов, борьба с вирусами и тому подобные вещи), которые ежедневно приходится решать внушительному количеству пользователей. Соответственно, вложение денег в разработку и продвижение качественного графического редактора (например, очередной версии Photoshop) почти гарантированно принесет прибыль. Разумеется, создание продуктов такого масштаба требует больших бюджетов, многомиллионных рекламных кампаний, представительств по всему миру и того самого взвода натренированных пиар-менеджеров.

Но не будем забывать о программах, призванных решать узкоспециальные задачи. Для больших корпораций, таких как **Microsoft**, Adobe или **Macromedia**, их разработка не представляют интереса, т.к. потенциальный круг потребителей таких приложений для них мал. Тут-то на сцену и выходят всевозможные группы программистов, которые по тем или иным соображениям не желают тратить свои лучшие годы на улучшение финансового состояния Билла Гейтса и ему подобных. Такие компании занимаются созданием небольших и недорогих продуктов и распространяют их самостоятельно посредством всевозможных сайтов и каталогов.

Разумеется, в условиях команды из 10—12 человек и строго фиксированного бюджета не создать новый **3D Max**, но вот вылепить отменный органайзер или качественный download-менеджер — легко! Не стоит думать, что shareware — удел неудавшихся или с треском вылетевших из больших компаний программистов. Это активно развивающийся бизнес, в котором успешно работают в том числе и российские компании. По некоторым данным, сумма покупок shareware-приложений (или общий объем мирового рынка) за прошедший год составила порядка 12 миллионов долларов!

Итак, представим себе небольшую группу программистов, желающую покорить shareware-сцену при помощи отменной программы. Какой путь проходит приложение, прежде чем вы обнаружите его в очередном каталоге или в нашем "Софтверном наборе"? Во-первых — об этом говорят все shareware-ресурсы — идея программы должна быть близка девелоперу по духу. Если он всю сознательную жизнь работал с графикой и вдруг решил изваять HTML-редактор — просто потому, что они сейчас популярны и востребованы, — ничего не выйдет. Специфика shareware предполагает трепетное обращение со своим продуктом. Разработчик должен сам пользоваться своим приложением, любить его и искренне гореть желанием удовлетворить каждое письмо с ежедневно приходящими "жалобами и предложениями" (feedback по-научному).

Пока идет разработка, параллельно регистрируется домен, создается сайт надлежащего качества и продумываются потенциальные методы раскрутки. В какой-то момент все элементы складываются — программа появляется на соответствующем веб-ресурсе, регистрируется во всех более-менее крупных каталогах (***www.zdnet.ru, www.download.com, www.shareware.com*** и еще целый ворох разнообразных порталов) и активно рекламируется посредством баннеров на тематических страницах. Войти на shareware-рынок с равным успехом могут как профессионалы, так и начинающие энтузиасты. Для первых это серьезный бизнес, исчисляющийся тысячами условных единиц, а для вторых — стартовая площадка, шанс заявить о себе. Разумеется, при наличии определенного стартового капитала вы сможете вложиться в



Имя файла	%	Раз...	Зак...	Ско...	Ост...	Секции	Состоя...
axle_rage.zip	100%	46 M	46 M	0			Закачано
Onimusha.3.Capcom.T...	100%	50 M	50 M	0			Закачано
winamp501_snowpat...	100%	6595 K	6595 K	0			Закачано
DivX511Bundle.exe	100%	5325 K	5325 K	0			Закачано
wrar330.exe	100%	981 K	981 K	0			Закачано
wrar330ru.exe	100%	1042 K	1042 K	0			Закачано
chemaxus22.rar	100%	1086 K	1086 K	0			Закачано
slasher-collection.zip	100%	45 K	45 K	0			Закачано
Jay-z & Foxy brown - b...	0%	4546 K	32 K	1054	1:0...	1	Закачка

N	Дата	Время	Информация
1	11.2.2004	18:14:38	Состояние закачки - [Ожидание в очереди]
2	11.2.2004	18:14:39	Еще одна секция запущена
3	11.2.2004	18:14:39	Соединяемся с 194.135.37.244 (194.135.37.244:21)
4	11.2.2004	18:14:41	220 server:ready
5	11.2.2004	18:14:41	USER *****
6	11.2.2004	18:14:42	331 User name okay, please send complete E-mail address as passw

9 закачек, 1 активно, 8 завершено, 0 в паузе, 0 ошибок 3028/118 b/s 33624

REGET, КУЛЬТОВЫЙ РОССИЙСКИЙ DOWNLOAD-МЕНЕДЖЕР

ГОВОРЯТ ПРОФЕССИОНАЛЫ

Разумеется, говоря о shareware, мы не могли обойти вниманием российских представителей этого бизнеса, которые уже не первый год успешно создают, продвигают и всячески улучшают свои продукты. Мы взяли интервью у трех руководителей shareware-компаний. Знакомьтесь.

LitexMedia, Inc.

(www.litexmedia.com)

Имя:
Константин Воробьев
Роль в компании:
Основатель
Год образования компании: 2001
Численность компании:
6 человек + одна кошка
Проекты компании:
Advanced WMA Workshop, Audio Conversion Wizard, All to WMA Converter, Fast CD Ripper

Их **Advanced WMA Workshop**, который наш респондент называет "флагманским продуктом", действительно является мощнейшим аудиоконвертером, который к последней версии (2.04) научился работать со всеми известными науке форматами, включая экзотические **vqf**, **ogg** и **mp3Pro**.

ReGet Software

(www.reget.com)

Имя:
Владимир Романов
Роль в компании:
Технический директор
Год образования компании: 1997
Численность компании:
8 человек
Проекты компании:
ReGet Deluxe, ReGet Junior, WebSynchronizer, WinMP3Locator, GPRSBooster

Кто здесь не слышал о **ReGet**? Культовый download-менеджер, снискавший заслуженную популярность и щеголяющий модным интерфейсом от Артемия Лебедева. Сейчас ReGet имеет несколько разновидностей, а сама компания выпустила еще целый ряд разнообразных продуктов.

Realore Studios

(www.realore.com)

Имя:
Виктор Краснокутский
Роль в компании:
генеральный директор
Год образования компании: 2002
Численность компании:
12 человек
Проекты: Tiny Cars, Tiny Cars 2, Bubble Ice Age, Aqua Bubble, Aqua Bubble 2, Abandoned Well, Bubble Xmas

Помимо shareware-программ, существуют и активно развиваются shareware-игры. Они также получают оценки и собирают призы. Так вот, игра **Abandoned Well *(www.abandonedwell.realore.com)*** попала в список Top Shareware Games of 2003, составленный авторитетным ресурсом **Adrenaline Vault *(www.avault.com)***. Продукт создан российской компанией **Realore Studios**, генеральным директором которой является наш старый знакомый, Виктор "Рубер" Краснокутский (автор саундтреков к таким играм, как "Вангеры", "Самогонки", Hired Team: Trial и множество других проектов).

"Игромания" ([И]): ***Какие направления на данный момент наиболее популярны в shareware-бизнесе (например, mp3/wav-кодеры, органайзеры, менеджеры закачек и тому подобные)?***

Константин Воробьев ([К.В.]): В последнее время появилось большое количество так называемого **spy software** (key loggers, monitors). Само собой, **antispam**, **DVD software** и, наверное, игрушки, убивающие свободное время **(time-killers)**.

Виктор Романов ([В.Р.]): Самые различные программы для интернета: "качалки", продукты для работы по протоколу peer-2-peer (вроде того же **Napster**), всевозможные аддоны к браузерам. Неизменным успехом пользуются игры. Набирают популярность программы для "карманных" платформ и синхронизации с десктопом... Да все, на что есть спрос (а спрос сейчас есть на что угодно). Нельзя говорить о том, что есть безусловные лидеры, а есть "изгои".

Виктор Краснокутский ([В.К.]): Если говорить именно о популярности, то есть о наибольшем числе пользователей, то, на мой взгляд, именно игры. Если говорить об успешности, то, по моей информации, программами заниматься выгоднее. Но все зависит от серьезности подхода. Можно быть одинаково успешным и на рынке приложений, и на рынке игр, если все правильно организовать.

[И]: ***В чем принципиальное отличие shareware от рынка платных приложений? Скажем, та же Macromedia выкладывает в интернет полнофункциональные версии своих программ, которые работают 30 дней, и то же самое проделывает со своими продуктами Adobe, однако их не принято относить к shareware.***

[К.В.]: Крупные производители осознали все плюсы технологии try-before-you-buy и активно стали продвигать себя в этом направлении. Потому как плюсы неоспоримы: пользователь скачивает, пробует, решает, нужна или не нужна ему программа, и, соответственно, делает покупку.

[В.Р.]: Ключевые слова — "не принято относить". Все принципиальные отличия уже давно стерлись, так что сейчас разграничение "shareware" и "коммерческих приложений" (при условии наличия у них бесплатных триальных версий) проводится скорее по привычке: принято считать, что shareware — это недорогие программы для конечного пользователя, а "коммерческие" программы — из другой ценовой категории.

[В.К.]: Отличие только в способе распространения. Ведь shareware-приложения — тоже платные продукты, только платить за них можно уже после ознакомления с продуктом. И на retail-рынке есть демо-версии продукта, в которых можно ознакомиться с большинством его свойств. В целом — границы размыты. Другое дело, что основная масса shareware-продуктов имеет свою специфику. Основное характерное отличие — небольшой по объему дистрибутив. Успешно продавать софт объемом десять мегабайт и выше может позволить себе далеко не каждый: на 100 успешных закачек приходится в лучшем случае одна покупка, а трафик нужно оплачивать. Ну а если приводить примеры, то и **Doom** был когда-то shareware-игрой.

[И]: ***Каковы наиболее очевидные преимущества/недостатки shareware-рынка?***

[К.В.]: Смотря с чем сравнивать. Если с **commercial**-рынком — то преимущества следующие:

— меньший размер первоначального капитала;

— меньшая стоимость разработки;

— более удобное управление персоналом;

— менее дорогие средства для продвижения.

Соответственно, недостаток один — меньшая прибыль. Ну а про тонкости — тут у каждого свой секрет.

[В.Р.]: Это слишком широкий вопрос, чтобы дать на него ответ в одной-двух фразах. Преимущество для пользователя в том, что можно попробовать программу в деле прежде, чем платить за нее. Преимущество для разработчика в том, что создание shareware-проекта требует относительно малых первоначальных вложений и доступно даже отдельному человеку. Хотя, как я уже отметил выше, грань между shareware и т.н. "коммерческим" софтом стирается.

[В.К.]: Срок разработки shareware-игры составляет в среднем от двух месяцев до полугода. Если дольше — то это уже долгострой или какой-то особенный продукт. Это очевидное преимущество: игры сами по себе небольшие, поэтому легче планировать, проще разрабатывать, быстрее получаешь отдачу от сделанного, скорее делаешь выводы о проделанной работе. Уменьшаются риски.

Нужно понимать, что на 50% работы по непосредственной разработке продукта приходится 50% маркетинговой работы. И сейчас наблюдается тенденция к росту второй составляющей. Это недостаток для тех, кто хочет заниматься только разработкой, "не касаясь всех прочих сложностей". Но для такого случая есть издатели, которые занимаются только распространением продуктов, либо компании, занимающиеся и разработкой, и изданием. К последним относимся и мы.

[И]: ***Насколько сложно начинающему программисту/команде заявить о себе на рынке?***

[К.В.]: Смотря что понимать под словом рекламу и получить изначально большее количество посетителей и, соответственно, скачиваний. Но т.к. shareware — это продукт, который можно самолично "пощупать", прежде чем отдать деньги, на реальную прибыль в первую очередь влияет качество приложения.

УЧИМСЯ ПОКУПАТЬ

Разумеется, у группы начинающих кодеров нет уставного капитала, равного годовому обороту какой-нибудь южноафриканской страны, поэтому возможность заказывать тираж, печатать коробки, мануалы и платить проценты с каждой сделки распространителям автоматически отпадает. Важно понять, что, приобретая новую версию, например, **The Bat!**, вы гарантированно передаете деньги людям, которые сделали чуть ли не лучший в мире почтовый клиент. Эта сумма, помимо элементарной оплаты труда разработчиков, является вашим вкладом в развитие продукта. Возможно, именно благодаря ей через полгода действительно появится новая версия, а ваше письмо с пожеланиями и предложениями будет изучено и принято к сведению. Никто не собирается читать вам морали по поводу пиратства и объяснять на пальцах элементарные, казалось бы, вещи (что брать чужое — нехорошо). Важно понимать разницу между купленной на рынке за 100 рублей болванкой со свежими версиями продуктов Adobe (чья совокупная стоимость составляет полторы-две тысячи долларов) и скачиванием ворованного серийного номера к тому же The Bat!, студенческая лицензия на который стоит менее пятисот рублей (15 у.е., если быть точным). В первом случае вы лишь укрепляете уверенность крупных компаний в том, что на российский рынок им выходить бесполезно, а во втором, возможно, ставите под вопрос дальнейшее существование программы. Разумеется, я утрирую, но общий смысл именно такой.

03
0000119
03:50
DEFAULT CONTROLS
SPACE

SHAREWARE-ИГРА ABANDONED WELL ОТ REALORE STUDIOS ВОШЛА В TOP-20 SHAREWARE GAMES OF THE YEAR ПО ВЕРСИИ AVAULT.COM.

Как правило, главная проблема, которая берлинской стеной отделяет российского потребителя программного обеспечения от его западного коллеги, — способ оплаты. Всем мы привыкли в панике разбегаться, завидев страшное слово "кредитная карта". На деле же открыть специальную карточку (это ***не*** "кредитка"), которая позволит вам не только приобретать программное обеспечение, но и делать покупки в роскошных онлайновых магазинах типа ***www.amazon.com***, не сложнее, чем сходить в магазин за сметаной. Процесс оформления такой карты (например, вом "заявить". На shareware-архивах лежит множество практически одинаковых скринсейверов, аудиоконвертеров и т.д. Можно ли считать, что эти программисты заявили о себе? Я думаю, что да; но если бы они создали что-то более оригинальное, то заявили бы о себе гораздо громче.

[В.Р.]: Очень сложно. Это связано прежде всего с тем, что рынок заполнен самым разнообразным софтом — для любых потребностей. Соответственно, и пользователь избалован обилием софта, и софтверные архивы взвинчивают цены на то, что раньше делали бесплатно, и масса других сложностей. Если раньше удачная идея была гарантией того, что тебя заметят, то сейчас необходим стартовый капитал.

[В.К.]: В первую очередь, это должно быть интересно. Ни в коем случае нельзя думать о грядущих заработках. Нужно любить свое дело, причем все целиком — любить все его составляющие, начиная с написания дизайн-документа, разработки альфа-версии, в которую уже должно быть интересно играть (если говорим об играх), и заканчивая администрированием собственного сайта, поддержкой своих любимых покупателей и бесконечными улучшениями своей игры, постепенно распространяющейся по всему миру.

[И]: ***Какова, на ваш взгляд, пошаговая схема создания и раскрутки удачного shareware-продукта?***

[К.В.]: Универсальной схемы создания и раскрутки продукта нет, да и не может быть. Все зависит от конкретной области, в которой команда собирается работать. Могу лишь дать несколько общих советов.

1. Идея в этом деле — это самое главное; лучше, если она будет оригинальной.

2. Начинать с ноу-хау — рискованно. Тут либо вы гений, и все получится, либо подобных программ нет, так как они попросту никому не нужны.

3. Нужно подобрать правильное название для продукта, компании и сайта. В сообществе российских разработчиков shareware есть компании, которые предоставляют такую услугу за деньги.

4. Следует сделать или заказать дизайн для сайта. Если продукт будет ориентирован на западных пользователей — не помешало бы проверить английский в help-файлах, описаниях и на самом сайте.

5. Стоит задуматься о покупке домена вида ***www.имя.com*** и о хорошем хостинге.

Для начала этого вполне хватит, ну а дальше нужно заявлять о своем продукте на архивах, поисковиках, форумах и в ньюс-группах.

[В.Р.]: Если бы схему создания удачного проекта можно было описать в нескольких шагах, все shareware-продукты были бы удачными.

Начинающему шареварщику можно посоветовать присоединиться к комьюнити русскоговорящих shareware-авторов **SWRus** ***(www.swrus.com)*** либо вступить в ассоциацию **ISDEF** (Independent Software Developers Forum, ***www.isdef.com***). Там можно обменяться опытом и почерпнуть знания о создании и раскрутке shareware-проектов. А стопроцентной гарантии успеха никто не может дать.

[В.К.]: Нужно скрупулезно и методично подходить к каждому сколько-нибудь значимому элементу схемы, которая, кстати, может сильно варьироваться в зависимости от самого продукта и от того, какие цели преследует его разработчик. Приблизительно это может выглядеть так.

— Исследование рынка, изучение спроса.

— Своя, оригинальная, но желательно не безумная идея.

— Написание дизайн-документа и планирование разработки по срокам и людям с учетом максимального числа факторов (аудитория, на которую рассчитан продукт, технологии, маркетинговые элементы, документация, удобный интерфейс, подсказки и многое другое).

— Разработка. Одновременно с этим подготовка базы для раскрутки продукта — подготовка сайта, графических материалов, изучение рекламных площадок и т.д.

— Тестирование. Необходим тщательный и всесторонний тестинг, в том числе на аппаратную совместимость. Одновременно с этим готовятся анонсы, новости, рассылки, пресс-релизы и т.д.

— Публикация. Важно, чтобы и игра была протестирована, и все материалы были подготовлены. Упущений не должно быть нигде. Одно, казалось бы, незначительное упущение в нашем деле может в итоге свести все усилия на нет.

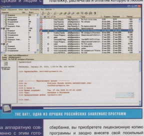
— Неутомимая поддержка продукта в виде поддержки пользователей (всех, а не только покупателей), выпуска обновлений, новых версий, патчей и родственных продуктов.

[И]: ***Боретесь ли вы с пиратством? Если да, то каким образом?***

[В.К.]: Нет. Для продуктов подобного плана пиратство проблемы не составляет, да и ориентируемся мы на западного пользователя, который чаще всего покупает то, что нравится.

[В.Р.]: Мы работаем в основном в направлении укрепления защиты от взлома. Борьба с пиратством как с общественным явлением возможна только при условии объединения усилий разработчиков, правительственных структур, юристов, общества и т.д.

[В.К.]: С пиратством не боремся, но отслеживаем все креки и пиратские версии наших игр, учитываем эти упущения в будущих разработках, а также в новых версиях продуктов. Блокируем ворованные или опубликованные ключи к нашим играм. Сильно не переживаем по поводу вновь опубликованного на пиратских сайтах крека. Дело в том, что львиная доля наших потенциальных покупателей не будет искать креки в интернете. Это не их метод получения полной версии игры. Они ее купят.


THE BAT!, ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ РОССИЙСКИХ SHAREWARE ПРОГРАММ

Eurocard/MasterCard Virtual) занимает около трех дней. Единственная проблема, с которой тут можно столкнуться, — возраст. Если вам нет 18, придется взять кого-нибудь из родителей и направиться в банк вместе (не забыв при этом паспорт папы или мамы). Взять текст договора и ознакомиться со всей необходимой информацией можно по адресу ***www.alfacrd.ru***.

Если в силу определенных обстоятельств виртуальную карточку открыть не получается — не отчаивайтесь. Вы сможете покупать российские shareware-продукты. Практически все производители готовы прислать вам на электронную почту платежку, распечатав и оплатив которую в любом сбербанке, вы приобретете лицензионную копию программы и заодно внесете свой посильный вклад в развитие отечественной shareware-индустрии. Наконец, существует как минимум две проверенных интернет-системы платежей — **WebMoney** ***(www.webmoney.ru)*** и **Яндекс.Деньги** ***(www.money.yandex.ru)***. Обе они действуют по одинаковому принципу: вы скачиваете себе на компьютер специальную программу-кошелек, которая автоматически регистрирует вас в системе. После чего вы сможете пополнить свой виртуальный счет простейшим банковским переводом или вышеуказанной платежкой. Проделав эту комбинацию один раз и регулярно пополняя свой виртуальный кошелек, вы гарантированно сможете расплачиваться во всех крупных интернет-магазинах, базирующихся на территории РФ, а также оплатить вожделенную shareware-программу.

РЕЗЮМЕ

Эта статья вовсе не призвана сподвигнуть вас на ненависть к крупным разработчикам программного обеспечения и выйти на Красную площадь с транспарантами *"Даешь shareware-Photoshop за $20!"*. Shareware — это, как правило, программы, призванные решать прикладные задачи в условиях небольших бюджетов. Отсюда и распространение посредством интернета, и размер команды, редко когда превышающий 15 человек. Плюс ко всему, это динамически развивающийся рынок, российскому сегменту которого мы с вами можем помочь встать на ноги.

P.S. *Возможно, завтра ваши однокурсники (одноклассники) соорудят достойную альтернативу* ***Nero****, а вы, не зная этого, скачаете серийный номер. Дальше все развивается по принципу снежного кома. Люди видят, что их продукт скачивают, но решительно не покупают, разочаровываются в затее и закрывают проект. Задумайтесь над этим.* ■

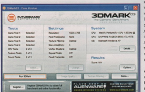
СДАЕМ АНАЛИЗЫ

ТРИ ЛУЧШИХ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ ВИДЕОКАРТ

Проблема тестирования компьютера вообще и видеоподсистемы в частности занимает умы не только хладнокровных робокопов из нашего "**Железного цеха**", но и простых геймеров, жаждущих узнать, насколько оправданны вложенные в новомодную видеокарту деньги. Задачу методичного выжимания из дорогостоящего железа всех соков и формирования аккуратных отчетов решает на сегодня несколько программ. Лидером в этой области был, есть и остается **3DMark** от компании **MadOnion** ***(www.madonion.com)***, которому и будет посвящена большая часть этой статьи. Однако, как это ни удивительно, у него есть конкуренты. Более того, некоторые из них весьма достойные. Поэтому сегодня вы не только узнаете, каким образом работает и из чего состоит 3DMark, но и ознакомитесь с его наиболее успешными альтернативами.

3DMARK 2003

Программа 3Dmark знакома практически каждому человеку, который хоть немного следит за развитием компьютерно-игровой индустрии. Безо всяких сомнений, ее последняя версия — наиболее технологичный из всех существующих на планете Земля бенчмарк-инструментов. Когда вышла первая версия, 3Dmark 2001, ее влияние на людей можно было сравнить с массовым помешательством, причем буйным. Люди ежедневно сканировали интернет на предмет бета-версий новых драйверов для своей видеокарты, разгоняли систему всеми известными науке способами с одной лишь целью — получить больше итоговых очков и с гордостью привести на каком-нибудь тематическом форуме соответствующий скриншот. Все дело в том, что после того, как ваша система отмучается со всеми предложенными тестами, программа, проанализировав результаты, выдает определенное количество условных баллов. Это, собственно, и есть итоговый результат. Именно в количестве 3Dmark-очков измеряется актуальность вашего компьютера на сегодняшний день. Данный факт принимается как должное: 3Dmark уже давно признан как бенчмарк-стандарт, и навряд ли ситуация изменится в ближайшее время.


3DMark03 - Free Version

Tests
Game Test 1: Selected
Game Test 2: Selected
Game Test 3: Selected
Game Test 4: Selected
CPU Tests: 2 of 2
Feature Tests: 5 of 5
Sound Tests: 2 of 3

Settings
Resolution: 1024 x 768
Pixel Processing: None
Texture Filtering: Optimal
Max Anisotropy: 4
Vertex Shaders: Optimal
Repeat Tests: Off
Fixed Framerate: Off

System
CPU: Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1.80GHz @
GFX: SAPPHIRE RADEON 9600 ATLANTIS
OS: Microsoft Windows XP

Results
Score: N/A

Register 3DMark03 Pro to obtain full benchmark and online functionality.

ИНТЕРФЕЙС 3DMARK 2003

Последняя версия программы, с которой мы имеем дело в этой статье, тестирует все существующие на сегодняшний день возможности современной видеокарты. Отсюда и соответствующие системные требования: чтобы запустить программу на своем компьютере, вы должны располагать как минимум процессором 1GHz+, 256 RAM и видеокартой с 32 мегабайтами видеопамяти. А для того, чтобы насладиться предлагаемыми тестами во всей красе (поверьте, там есть на что посмотреть), вам придется обладать видеокартой класса **GeForce FX**. Впрочем, редакционный ATI Radeon 9600 с 256 мегабайтами на борту справился со своей задачей на твердую пятерку. Давайте посмотрим, какими методами 3Dmark 2003 будет испытывать вашу видеокарту на профпригодность.

GAME TEST 1: WINGS OF FURY

Во всех без исключения игровых тестах используется лучший на сегодняшний день физический движок **Havoc** (именно благодаря ему так реалистично рассыпались ящики и катались бочки в **Max Payne 2**), что автоматически добавляет нагрузки на процессор. Поэтому, если вы уже обзавелись новомодной видеокартой, но все еще используете младшие модели **Pentium/Athlon**, приготовьтесь к тормозам — первый же тест заставит вашу систему попотеть.

3DMARK03
FPS 65
Time 24.93
Frame 2450

ИГРОВОЙ ТЕСТ WINGS OF FURY

Сцена, демонстрирующая масштабные сражения самолетов времен Второй мировой, призвана протестировать вашу систему на предмет корректной работы с мультитекстурированием (если все в порядке, вы увидите сразу четыре текстуры на каждую модель — цвет, отражение, освещенность и блики). В этом же тесте проверяются так называемые точечные спрайты (обратите внимание на мелкие частицы, вылетающие из дымящегося двигателя). Сцена содержит 32 000 полигонов в кадре.

GAME TEST 2: BATTLE OF PROXYCON

То, что происходит на экране, вызывает ассоциации с грядущим **Doom 3,** настолько реалистична выдаваемая картинка. Battle of Proxycon повествует о схватке неких космических пехотинцев с атакующими оппортунистами.

Вашему компьютеру предстоит пройти испытание Bump-Mapping'ом (этот же эффект отвечал за фотореалистичные складки на латексе редакционной любимицы **BloodRayne**), Dynamic Shadows (динамический обсчет теней в зависимости от расположения объекта и источника света), Depth of Field (позволяет создавать эффект фокуса на близлежащем объекте, размывая все, что находятся за ним), а также Bloom (пересвеченность объекта при сильном взрыве). Вашей видеокарте предстоит справиться с 250 000 полигонов.

GAME TEST 3: TROLL'S LAIR

Модельных пропорций девушка пробирается в секретную библиотеку и разит светящимся мечом играющих в камни троллей. Если ваша видеокарта сможет в должном виде отобразить этот тест — лучше пристегните себя чем-нибудь к стулу, так как такого реалистичного моделирования лица вы не увидите больше нигде.

Тестируемые эффекты: Anisotropic Lighting (фотореалистичное освещение лица и волос), а также уже знакомые нам по предыдущим тестам Dynamic Shadows и Depth of Field. Сцена содержит порядка 560 000 полигонов.

GAME TEST 4: MOTHER NATURE

Этот же тест (разумеется, с меньшим количеством эффектов) в свое время поразил всех во время дебюта 3Dmark 2001. На сей раз приготовьтесь к настоящему культурному шоку: бликует солнце, шелестит трава, реалистично отбрасываются тени и течет совершенно запредельной красоты вода. Эффекты бликов и отражений выполнены на недостижимом уровне.

Тестируемые эффекты: на прочность проверяется умение вашей видеокарты работать с шейдерами (именно при помощи этой технологии осуществляются все перемещения объектов).

CPU TEST 1—2

Эти два теста призваны протестировать работу вашего процессора и представляют собой Wings of Fury и Troll's Lair, запущенные в разрешении 640x480; при этом перераспределяется нагрузка, и задача по обработке шейдеров ложится именно на плечи CPU.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕСТЫ

Дальнейшие тесты являются дополнительными, и 3D Mark оценит вашу систему, даже если вы пропустите их. Однако среди Fill Rate, Single/Multi-Texturing, Vertex Shader и Pixel Shader Test есть один очень любопытный тест, о котором стоит рассказать подробно.

RAGTROLL TEST

RagTroll — это игра со словом **rag doll**, то есть "тряпичная кукла". Так называется правильный с точки зрения физики обсчет падения и деформации тела (помните, как реалистично разбрасывали руки-ноги многочисленные супостаты в том же Max Payne 2 — в зависимости от того, из какого оружия и в какую часть тела был нанесен выстрел?). RagTroll, соответственно, переводится как "тряпичный тролль" и представляет собой сцену, в которой 16 троллей прыгают с большой высоты в выложенную камнем яму (ближайшие ассоциации, которые она вызывает, — с геометрическими фокусами Эшера). В результате кто-то плашмя падает на пол, кто-то, зацепившись ногой за выступ, переворачивается и приземляется на макушку, а кто-то вообще выполняет в воздухе сложносочиненные кульбиты. При этом модели троллей взяты из теста Troll's Lair, а их реалистичные шкуры созданы при помощи шейдеров. Здесь же — динамическое освещение: падая, тролли отбрасывают тени, которые обсчитываются в реальном времени. Тест не только является отменным развлечением, но и наглядно демонстрирует, как ваша система совмещает нагрузку на процессор и видеокарту, что позволяет определить, насколько правильно была выбрана их связка.

SOUND TEST

Игровой тест Wings of Fury запускается сначала без звука, а затем с настоящим 3D-саундом, что наглядно демонстрирует падение производительности (оно напрямую зависит от мощности CPU). Поэтому если вы вдруг почувствовали, что какая-нибудь игра начала совершенно неприлично тормозить — попробуйте сначала отказаться от объемного звука и довольствоваться обычным стерео.

На этом все тесты, доступные в бесплатной версии 3D Mark 2003, заканчиваются. Вы можете просмотреть подробный отчет (выдается в html-формате), полюбоваться на тот самый итоговый рейтинг и... опубликовать результаты в интернете.

ONLINE RESULTS BROWSER

Вместо того чтобы пижонски щеголять (или, наоборот, стыдливо прятать) итоговым результатом, который, по сути, является лишь набором цифр без конкретных фактов, вы имеете возможность реально проанализировать, за счет каких факторов выигрывает или "проседает" быстродействие вашей системы. Для этого вам понадобится соединение с интернетом. Сразу после завершения всех тестов 3Dmark предложит вам выйти в Сеть и опубликовать свои данные при помощи его сервиса Online Results Browser, начальная регистрация на котором бесплатна. Так как программа собирает подробнейший отчет о системе (включая версии драйверов, операционной системы и тому подобные вещи), вы имеете возможность детально проанализировать аналогичные тесты других людей. Разумеется, сравнивать тестирование систем с принципиальными отличиями (скажем, **Pentium 2** и **Pentium 4** или **GeForce 4 FX** и **Radeon** младших моделей) не имеет смысла, однако если у практически одинаковых с точки зрения комплектации компьютеров выходят разные результаты (а такое бывает довольно часто), подобный анализ может показать, что именно дает прирост/потерю производительности. Благодаря этой системе онлайнового сравнения (вы можете сопоставлять как быстродействие системы в целом, так и конкретные элементы — процессор, видео) 3Dmark окончательно утверждает себя на позиции бенчмарк-лидера.

НЕМНОГО О ГРУСТНОМ

Как это ни печально, но 3Dmark 2003 — платная программа. Все, что описано выше, доступно вам в той версии, что лежит на нашем DVD, однако если вы решитесь расстаться с $29,95 долларами, вам откроется возможность самолично выбирать и запускать понравившиеся тесты, а также несколько дополнительных тестов (Image Quality Tools, позволяющий оценить качество прорисовки объектов и сохранить их в bmp-формате; Texture Filtering Tool, прицельно тестирующий видеокарту на предмет качества сглаживания и фильтрации текстур). Также — и это действительно серьезное ограничение — все тесты в бесплатной версии идут в фиксированном разрешении 1024x768. Чтобы менять его, вам придется стать обладателем полной версии. Плюс — расширенные возможности анализа при помощи Online Results Browser.

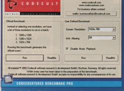
Впрочем, спешу вас заверить, даже в своем бесплатном варианте 3Dmark 2003 является отменным инструментом для детального анализа возможностей вашей системы. И, безусловно, лидирующим. Если вы действительно хотите понимать, почему компьютер выдает именно такое количество fps в конкретной сцене, и досконально разбираться во внутренних механизмах быстродействия, 3Dmark, безусловно, должен стать вашей настольной программой.

АЛЬТЕРНАТИВЫ 3DMARK

Codecreatures Benchmark Pro

Эта небольшая, но довольно занятная бенчмарк-утилита была создана компанией **Codecult** *(www.codecult.com)* для демонстрации собственных возможностей в сфере разработки игровых движков. Тестовая сцена очень похожа на **Mother Nature**, последний из четырех игровых тестов 3Dmark 2003, — та же густая полигональная трава, те же солнечные блики и шейдерная вода... Ситуацию несколько разбавляет неожиданно появляющийся в конце теста трехмерный варан, который задумчиво смотрит в камеру. Учитывая, что движки у Mother Nature и Codecreatures Benchmark Pro, разумеется, разные, имеет смысл сравнить количество выдаваемых fps. Рассматривать эту программу в качестве серьезной альтернативы 3Dmark при всем желании не получается, но вот в качестве быстрой проверки компьютера она подходит практически идеально.

Плюс — приложение абсолютно бесплатное и, в отличие от 3Dmark, предлагает две версии тестирования. Первая (Official Benchmark) запускается в трех разрешениях подряд (1600x1200, 1280x1024 и 1024x768) со всеми настройками, выставленными на максимум. По окончании вам также выдается некий результат, который, впрочем, является условным — провести его детальный анализ невозможно. Второй вариант, User Defined Benchmark, позволяет пользователю самолично выбрать разрешение, включить/выключить анизотропную фильтрацию, а также указать, тестировать компьютер с музыкой или без таковой.



Codecreatures Benchmark Pro
version 1.0.0
www.codecult.com
www.codecreatures.com
For business affairs contact
mailto: businessaffairs@codecult.com

Instead of selecting one resolution, we have a list of three resolutions to run in a batch:
1. 1600 x 1200
2. 1280 x 1024
3. 1024 x 768
Running this benchmark generates the official score !

Screen Resolution: 1024x 768
Anti - Aliasing: Off
☑ Disable Music Playback

All material © 2002 Codecult software research & development GmbH, Bochum, Germany. All rights reserved.
Whilst every care has been taken in the preparation of this benchmark,
Codecult software research & development GmbH accepts no responsibility for any consequences of its use.

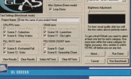
CODECREATURES BENCHMARK PRO

GL Excess

Абсолютно бесплатная и довольно функциональная бенчмарк-утилита авторства некого **Паоло Мартелла** (Paolo Martella).

Программа предлагает 12 сцен, которые тестируют компьютер по четырем категориям: CPU, Fill Rate (позволяет оценить скорость заливки полигонов), VRAM (скорость работы видеопамяти) и Polygon Count (количество полигонов в кадре). Из доступных настроек — звук и разрешение. Результаты выдаются в аккуратной HTML-таблице. Более того, автор разработал некий аналог Online Results Browser, который также позволяет опубликовать итоги мучений вашей системы в онлайне. На главной странице официального сайта *(www.glexcess.com)* еженедельно обновляется тройка лидеров — вы можете ознакомиться с конфигурациями их систем и детально изучить результаты тестов.

Если бы не общая скудность тестирования (3Dmark проводит гораздо более глубокий анализ системы), некрасивый интерфейс и жуткий вид самих тестов, у GL Excess были бы все шансы разговаривать с продуктом MadOnion на равных. В нынешнем ее состоянии рассматривать приложение как альтернативу 3Dmark получится только у самых неприхотливых пользователей.



☑ Enable Music
☑ Enable Sound Effects
☑ Loop Demo
Project Name: [Enter the name of your project here]
☑ Scene 2 - Waver (Req.)
☑ Scene 7 - Cubeshow
☑ Scene 8 - Shiny Waters
☑ Scene 4 - Exp. Logo (Req.)
☑ Scene 10 - Lasershow
☑ Scene 11 - City Lights
☑ Scene 1 - Inco (Req.)
☑ Scene 9 - Enchanted Fall
☑ Scene 12 - Outro
☑ Scene 3 - Facescape (Req.)
☐ Scene 5 - Crypt
☑ Scene 6 - Spaceship Chase
Screen Resolution: 1024x768 - 32 bit FullScreen
For best visual quality slide bar until the two colors above perfectly match.
To get a finalXSMark you need to select at least one test for each category. Run more tests within the same category for higher accuracy. Also, rember to switch VSYNC off before you run any test.

GL EXCESS

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

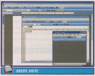
ГВОЗДЬ НАБОРА

602PC SUITE 4.0

Разработчик: Software 602 Inc.

Язык: английский

Сайт: ***www.software602.com***



602PC SUITE

Вы устали от бесконечных выкрутасов, зависаний и недоработок **Microsoft Office**? Предлагаем вашему вниманию его альтернативу. Компания **Software 602** создала и совершенно бесплатно распространяет набор офисным программ под названием **602PC Suite**.

Он включает в себя: **602Text** (аналог **Word**), **602Tab** (аналог **Excel**), а также **602Photo** (просмотр и оптимизация фотографий) и **602Album** (генератор фотоальбомов). Сразу после запуска программа предлагает бесплатно зарегистрироваться на официальном сайте, после чего вы получаете серийный номер и становитесь официальным пользователем продукта. Набор функций в 602PC Suite практически полностью повторяет то, что мы видели в аналогичных продуктах от **Microsoft**, имея, впрочем, несколько интересных особенностей. К примеру, 602Text умеет на лету генерировать и вставлять в текст штрих-коды.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ (10/10)

ALIVECOLORS 1.1

Разработчик: AliveColors

Язык: английский

Сайт: ***www.alivecolors.com***

Очень полезная программа для тех, кому **Photoshop** кажется слишком сложным. С помощью **AliveColors** можно улучшить внешний вид изображения посредством перемещения различных ползунков настроек. В результате неудачная по качеству, но хорошая по композиции фотография может быть спасена! Поэкспериментировав 10—15 минут с различными режимами и эффектами, вы сможете очень быстро реанимировать самые, казалось бы, безнадежные снимки. Рекомендуется всем начинающим и продолжающим фотографам, а также счастливым обладателям цифровых фотоаппаратов.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮ (9/10)

ASTERISK KEY 6.1

Разработчик: PassWare

Язык: английский

Сайт: ***www.lostpassword.com***

Вы часто забываете свои пароли, теряете бумажки и не пользуетесь записной книжкой? Тогда **Asterisk Key** — то, что вам нужно. Программа легко и непринужденно считывает то, что скрывается за "звездочками", которые вы вбили в прошлый раз в неком окошке, — и выдает забытый вами пароль.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮ (7/10)

FRESHDIAGNOSE 6.40

Разработчик: Freshdevices Corp.

Язык: английский

Сайт: ***www.freshdevices.com***

Практически уникальная программа. Проводит тотальную диагностику системы, тестирует процессор, память, видео, CD и вообще все, что можно протестировать. Строит графики и предлагает сравнить полученные результаты с другими процессорами (в случае, если вы тестируете именно "камень").

Приложение также умеет выдавать отчеты и делать так называемый "моментальный снимок" состояния системы в данную минуту. Здесь же — информация о версии *всех* установленных на компьютере программ, включая версии драйверов и DirectX. **FreshDiagnose** абсолютно бесплатна: вы регистрируетесь на сайте, получаете серийный номер — и все! Редакция **"Игромании"** пребывает в восторге и призывает вас не проходить мимо.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮ (9/10)

IRFANVIEW 3.85

Разработчик: Irfan Skiljan

Язык: английский

Сайт: ***www.irfanview.com***

Последняя версия бесплатной альтернативы **ACDSee**. **IrfanView**, безусловно, уступает своему shareware-конкуренту по части удобства и красоты интерфейса, но с лихвой окупает это скоростью и отсутствием сбоев в работе. Помимо очевидного предназначения — удобного просмотра картинок, утилита умеет конвертировать изображения из одного формата в другой, создавать из нескольких файлов многостраничный tiff-макет, генерировать слайдшоу, а также накладывать на картинки различные эффекты. Плюс — подробная информация о файле (размер в мегабайтах, формат, разрешение в пикселях и количество цветов) и просмотр его HEX-кода. Все это счастье создано руками одного энтузиаста и поддерживает различные плагины, которые (также бесплатно) доступны на официальном сайте продукта.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮ (8/10)

INETADVISER3.2

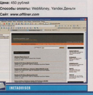
Разработчик: SoftInform

Язык: русский

Цена: 450 рублей

Способы оплаты: WebMoney, Yandex.Деньги

Сайт: ***www.offliner.com***



INETADVISER

iNetAdviser — это **Internet Explorer**, каким он должен был быть. Используя в качестве программного ядра IE, **SoftInform** сотворила маленькое чудо. Отключение графики по нажатию одной клавиши, удобная организация и работа с букмарками, удобный и актуальный интерфейс. Подсветка ссылок, блокировка рекламы, система окон-закладок (аналогичный прием вы могли наблюдать в **Opera**) и столько всего, что в рамках одного абзаца и не перечислишь. **"Игромания"** с чистой совестью заявляет: iNetAdviser стоит своих денег!

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮ (9/10)

MEDIAMONKEY 2.1

Разработчик: Ventis Media

Язык: английский

Сайт: ***www.mediamonkey.com***

MEDIAMONKEY

Очень удобный организатор аудиофайлов для ленивых. После установки **MediaMonkey** самолично обшаривает ваш жесткий диск на предмет всех поддерживаемых форматов (mp3, ogg, wav) и сортирует найденные файлы по следующим критериям: год, жанр, альбом, музыкант, алфавит и месторасположение (если ваш винчестер разбит на логические диски). Часть информации утилита считывает из id3-файлов. Поэтому все, что требуется от вас, чтобы систематизировать свою коллекцию, — аккуратно относиться к заполнению всех полей. Всю остальную работу берет на себя MediaMonkey.

Помимо этого, программа умеет кодировать компакт-диски в mp3, анализировать громкость и ритм трека, а также конвертировать файлы из одного формата в другой. В об-

ОСНОВНОЕ О РАЗДЕЛЕ

"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, **в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы.** В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежатина!" (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), **"Полезный софт"** (составляется по статьям одноименного раздела) и **"Игроманский стандарт"** (крайне важные программы плана DLH, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-мании").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком: DVD.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

щем, совершенно незаменимая (и бесплатная!) вещь для всех меломанов.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮ (9/10)

STARTER 5.6

Разработчик: CodeStuff

Язык: русский, английский

Сайт: ***www.members.lycos.co.uk/codestuff***

Программа отслеживает приложения и сервисы, которые загружаются вместе с **Windows XP** (далеко не все они прописаны в папке Startup), в результате чего позволяет отлавливать некоторые разновидности троянов и просто запрещать загрузку особенно назойливых утилит. Помимо этого, предлагает на лету редактировать реестр и **windows.ini.** Крохотная, бесплатная и практически незаменимая вещь для всех, кто раздражается от бесконечных автозагрузок, но категорически не желает копаться в настройках операционки.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮ (8/10)

TIMELEFT 2.15

Разработчик: NesterSoft

Язык: английский

Сайт: ***www.timeleft.info***

Очень маленький, удобный и радующий глаз продукт. Являет собой часы со встроенным напоминателем, демонстрирующие сразу два циферблата. Один показывает текущее время, а другой — сколько осталось до ближайшего напоминания (при наведении курсора на второй циферблат выдается более подробная статистика, вплоть до месяцев, недель, дней, минут и секунд). По умолчанию **TimeLeft** показывает, сколько времени осталось до Нового года. Программа поддерживает **Winamp**-скины, аккуратно прячется в system tray и имеет вызываемое правой кнопкой мыши меню.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮ (8/10)

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ "СДАЕМ АНАЛИЗЫ"

DVD 3DMARK 2003

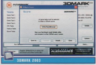
Разработчик: MadOnion

Язык: английский

Цена: $19.95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: ***www.madonion.com***



All game tests must be selected to obtain a 3DMark score.

View your benchmark result details online and compare to other 3DMark users' scores.

3DMARK 2003

Лучшая на сегодняшний день программа-benchmark дожидается вашего внимания на DVD! Четыре игровых теста с применением последней версии физического движка **Havoc**, отменный дизайн интерфейса и система публикации своих результатов в интернете **(Online Results Browser)**. Бесплатная версия включает в себя все тесты и фирменный демо-ролик. Однако чтобы запускать тестовые сцены в произвольном порядке и выбирать их разрешение (по умолчанию — 1024x768), вам придется обзавестись платным вариантом 3Dmark 2003.

Тип распространения: shareware

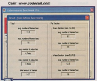
РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ (10/10)

DVD CODECREATURES BENCHMARK PRO

Разработчик: Codecult

Язык: английский

Сайт: ***www.codecult.com***



Total

avg. number of frames/sec: 11.3

max. number of frames/sec: 16

avg. number of polys/sec: 4.7 mio.

max. number of polys/sec: 7.4 mio.

total amount of frames: 1471

Per Section

Grass Section (cam 1,2,3,4)

avg. number of frames/sec: 9.7

max. number of frames/sec: 11

Water Section (cam 5,6,7,8)

avg. number of frames/sec: 12.6

max. number of frames/sec: 16

CODECREATURE BENCHMARK PRO

Созданная для демонстрации возможностей компании **Codecult**, эта benchmark-программа может послужить в качестве легкой альтернативы **3Dmark 2003**. Два варианта тестирования, одна тестовая сцена и скромный набор настроек (разрешение и antialiasing).

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮ (7/10)

DVD GL EXCESS

Разработчик: Paolo Martella

Язык: английский

Сайт: ***www.glexcess.com***

Benchmark-утилита с массой настроек и возможностью публикации результатов в интернете. 4 категории и 12 тестовых сцен. Несколько проигрывает **3Dmark 2003** по глубине и тщательности анализа производительности системы, однако достойна внимания благодаря некоторым любопытным тестам. Кроме того, ваша система может оказаться на первой странице официального сайта в тройке лучших (таблица еженедельно обновляется по результатам пришедших данных).

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮ (8/10)

К СТАТЬЕ "ВСЯ ПРАВДА О SHAREWARE"

ABANDONED WELL

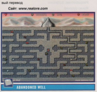
Разработчик: Realore Studios

Язык: английский

Цена: $19.95

Способ оплаты: кредитная карта, банковский/почтовый перевод

Сайт: ***www.realore.com***



ABANDONED WELL

Именно эта игра попала в топ-20 лучших shareware-игр 2003 года на сайте ***avault.com.*** **Abandoned Well** — смесь аркады и логики в равных пропорциях, приправленная приятной графикой и музыкальным сопровождением от самого Рубера. В постъядерной вселенной некий зонд рыскает под землей в поисках полезных ископаемых и попутно уничтожает мутантов. Весьма атмосферная и затягивающая shareware-игра.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ (10/10)

ADVANCED WMA WORKSHOP 2.01

Разработчик: Litex Media

Язык: английский

Цена: $24.95

Способ оплаты: кредитная карта, банковский/почтовый перевод

Сайт: ***www.litexmedia.com***

Отменный аудиоконвертер с массой разнообразных функций. Программа встречает пользователя очень удобным и актуальным с точки зрения дизайна интерфейсом. Умеет конвертировать аудиофайлы во все известные науке форматы и оцифровывать CD. Встроена поддержка баз **CDDB** и плейлистов для **Winamp**.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮ (8/10)

REGET DELUXE 3.3

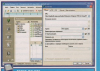
Разработчик: ReGet Software

Язык: русский

Цена: 250 рублей

Способ оплаты: WebMoney, Yandex.Деньги, PayCash, CreditPilot, Рапида, X-Card, Фактура

Сайт: ***www.reget.com***



REGET DELUXE

Культовый download-менеджер от компании **ReGet Software** сменил интерфейс (вы можете выбирать между пиксельным вариантом от Артемия Лебедева и актуальным WinXP-стилем) и в очередной раз расширил свои функции. Сортировка закачек по типу (музыка, программы, видео), планировщик, полная автоматизация, встроенный поиск mp3 (модуль **WinMP3Locator**) и многое другое. Учитывая, что программу можно приобрести посредством всех онлайновых систем оплаты, нет ничего проще, чем стать пользователем лицензионного ReGet.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮ (9/10)

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

В **"Игроманский стандарт"** входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе **"CD-Мания"**.

Антивирус Касперского, CheMax 3.4 и CheMax Rus 2.2, Dirty Little Helper, DirectX 9.0, DivX 5.1.1, WinRar 3.30rus, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.1, Winamp 5.0.1.

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

Lords of EverQuest

Spellforce:
The Order of Dawn

Beyond Good & Evil

Neverwinter Nights:
Hordes of Underdark

Star Wars:
Knights of the Old Republic

X2: The Threat

Магия войны:
тень повелителя

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ ТАКТИКА, КОДЫ, СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА PC
№3 (28) 2004 МАРТ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
МАГИЯ ВОЙНЫ: ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ
BEYOND GOOD & EVIL
DEUS EX: INVISIBLE WAR
LORDS OF EVERQUEST
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF UNDERDARK
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
URU: AGES BEYOND MYST
X2: THE THREAT
144
A2
www.lki.ru
ПОЛЕЗНЫЙ ПОСТЕР
КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ ● E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Пиринговые баталии

В Верховном суде США в середине марта начнется слушание дела двух компаний, являющихся владельцами пиринговых сетей **Grokster** и **StreamCast Networks**. Жалобу подали, как всегда в таких случаях, видео- и звукозаписывающие компании, которые недовольны тем, что через файлообменные сети распространяются нелегальные копии фильмов и музыкальных файлов. В случаях с пиринговыми сетями типа **"Напстера"** подобные разбирательства всегда заканчивались в пользу истцов: владельцы сетей платили большие штрафы и чаще всего были вынуждены прекращать работу служб. Но случай с Grokster и StreamCast Networks не совсем стандартный. Дело в том, что обе пиринговые сети децентрализованы, то есть обмен файлами идет напрямую между компьютерами пользователей, минуя центральный сервер. У владельцев сетей просто нет возможности контролировать, какие файлы передают друг другу пользователи. На этом основании окружной суд три месяца назад уже снял обвинения с владельцев Grokster и StreamCast Networks. Адвокатам удалось выиграть дело, сославшись на прецедент 1984 года в деле о производителях видеомагнитофонов, которых обвинили в пиратстве: раз видеоманы незаконно копируют фильмы с помощью видеомагнитофонов, то создатели видиков и виноваты. Дело было выиграно владельцами фирм, производящих видеотехнику.

Сейчас же звукозаписывающие компании надеются довести дело до конца в верховном суде и остановить работу сетей StreamCast и Grokster. Ведь если дело не будет выиграно, то в интернете появятся сотни подобных децентрализованных сетей, через которые юзеры смогут совершенно безнаказанно обмениваться пиратскими копиями фильмов и музыкальных файлов.

Интернет — пополам

Возможно, в течение 2004 года вся Мировая паутина будет разделена на две части. Полоснуть ножом по яблоку интернета предложил **Джон Кэрр** — глава английской службы информационной безопасности и компьютерных технологий, а по совместительству один из участников мировой конференции по сетевой безопасности. Вот слова Джона:

"Добиться полной безопасности в Сети практически невозможно. Только теоретически. Причиной тому — свободный доступ к сети всех слоев общества. Понятно, что бизнесмены приходят в интернет, чтобы совершать сделки, простые пользователи — чтобы отдохнуть, а хулиганы — чтобы хулиганить. И запретить, например, хакерам ломать сайты практически невозможно. Даже в реальной жизни нам еще не удалось полностью победить преступность; что уж говорить о Сети, где меры контроля далеко не такие жесткие. Напрашивается логичный вывод: если нельзя обезопасить весь интернет, то надо выделить какую-то его часть, ограничить к ней доступ и тем самым сделать ее недоступной для хулиганов. Я думаю, что именно так и надо поступить. Какую-то часть интернета (думаю, это будут домены первого уровня, но с обязательной авторизацией) приспособить только для коммерческих операций и деловых переговоров. Бизнесмены будут уверены, что, совершая сделки на территории "закрытой" части интернета, они не станут жертвами хакерских атак. Вторая же часть Сети так и останется "дикой", какой является сейчас, до тех пор, пока не будут придуманы меры по ее упорядочиванию и контролю над действиями пользователей".

Практически все участники конференции поддержали Кэрра и решили, что в ближайшее время идея должна быть воплощена в жизнь. Недовольными остались только сторонники полной личной свободы человека, которые до сих пор продолжают утверждать, что подобное разделение Сети — это ущемление прав граждан на свободу виртуального перемещения. Впрочем, к их мнению мало кто прислушался.

"Мыло" за деньги

Спам — одна из главных проблем современной мировой Сети. Бороться с ним можно — читайте статьи цикла **"Антиспамер"** в рубрике **"Антихакер"** этого и первого номера "Игромании" за 2004 год, — но не всегда получается достичь успеха. Чаще всего удается ограничить количество спам-сообщений до 4—7 в день вместо "обычных" 30—40. Различные компании, деятельность которых связана с интернетом, как только ни пытались решить проблему. И фильтры на ключевые веб-узлы ставили, и специальные программы для фильтрации "типовых" спам-писем создавали. Все без толку. На какой-то момент количество спама уменьшается, но довольно быстро спамеры находят, что называется, обходные пути, и все возвращается на круги своя.

Похоже, крупные компании уже готовы прибегнуть к крайним мерам. **Yahoo**, объединившись с **Microsoft**, разработала систему электронных марок для идентификации каждого электронного письма. Для чего? Чтобы продавать эти марки пользователям... Именно продавать. За вполне реальные деньги. Стоить одна марочка будет недорого, так что простой пользователь, скорее всего, не разорится, даже если постоянно переписывается с несколькими юзерами. А вот спамер, который рассылает со своего компьютера сотни тысяч сообщений, окажется в финансовом проигрыше. Заработок от спама будет значительно меньше, чем расходы на электронные марки. Yahoo даже продумала систему, по которой "проверенным" организациям, не занимающимся спам-рассылками, марки будут предоставляться бесплатно.

Безусловно, если подобные меры будут приняты, то количество спама в интернете сократится до минимума. Yahoo и Microsoft осталось решить только одну проблему: убедить крупнейшие провайдерские службы ввести оплату электронных писем. А это не так-то просто, ведь необходимо договариваться отдельно с каждым государством, на территории которого будет введена оплата почты, разбираться, какая часть прибыли будет поступать в казну этого государства, получать разрешения у мировых комитетов... Но вполне возможно, что через год-два мы с вами будем оплачивать каждое электронное письмо. Взамен — на наши виртуальные почтовые ящики не будут безудержным потоком литься спам-сообщения.

Сетевая агрессия

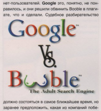
Исследователи из английского центра планирования семьи и решения сексуальных проблем **Relate** провели независимое интернет-исследование. И пришли они к весьма забавным выводам. Ни для кого не секрет, что в человеке постоянно накапливается агрессия, и так или иначе любому из нас время от времени нужно, что называется, разряжаться. То есть переводить агрессию в какое-либо действие. Подушку там полупцевать, тарелки побить, проораться или покрошить монстров в каком-нибудь 3D-шутере.

Спецы из Relate утверждают, что раньше, до глобальной интернетизации, в семейных парах агрессия "разряжалась" достаточно эффективно. Муж и жена как следует орали друг на друга, агрессия снималась, а поскольку направлена она была на партнера, то чувства от этого крепли. Теперь же, если в семье не все благополучно, то супруги часто (мужчины чаще, чем женщины) погружаются в Сеть, полностью отгораживаясь от мира и от проблем в семье. Причем агрессия вообще не находит выхода: она как бы подменяется другими ощущениями, которые дарит любому пользователю интернет. Подменяется, но не исчезает. Разрядки нет, агрессия себе копится, копится, вот она уже почти переливается через край, а потом — бац! — и разом выплескивается. Например, муж берет ружье, приставляет его к виску спящей жены и спускает курок.

В доказательство своей теории ученые из Relate приводят заметно участившиеся случаи убийств в неблагополучных семьях, где есть компьютер с выходом в Сеть. Чтобы избежать столь негативного влияния Мировой паутины на семейное счастье, специалисты рекомендуют не "погружаться в интернет", когда в семье возникают проблемы, а бежать прямиком к психотерапевту. В России практика хождения к психиатрам пока не прижилась, но у нас есть свои, не менее эффективные способы "разрядки". Отечественные психоаналитики утверждают, что бег трусцой, катание на коньках и ежедневные утренние отжимания с успехом заменят врача-мозговеда.

Битва поисковиков

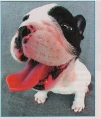
Мертвой хваткой вцепилась компания **Google** (владельцы одноименного поисковика) в компанию **Booble**. Вкратце объясним ситуацию. Booble.Com ***(www.booble.com)*** — недавно открывшаяся поисковая система по различным порно-ресурсам. Причем за каких-то месяц-полтора Booble заработал бешеную популярность у интернет-пользователей. **Google** это, понятно, не понравилось, и они решили обвинить Booble в плагиате, что и сделали. Судебное разбирательство должно состояться в самое ближайшее время, но заранее предположить, какая из компаний победит, довольно сложно. Линия защиты и у первой, и у второй простроена достаточно логично и эффективно. Booble утверждает, что их поисковик — это пародия на Google, и поэтому обвинять их в чем-то незаконном нельзя, ведь любое пародирование в США защищено законом о свободе слова. Google, в свою очередь, утверждает, что никакая это не пародия, а самый настоящий плагиат, что владельцы Boogle просто решили заработать на раскрученном имени. В доказательство они приводят похожесть в дизайне логотипов, аналогичную систему меню поисковых систем и, конечно, схожесть в названии (упор делается на то, что различие всего в одной букве).



Желание Google выиграть дело — понятно. Финансовое положение компании несколько подорвано многочисленными исками со стороны различных компаний, недовольных методами поиска системы. Последними подали на компанию в суд производители обоев — фирма **American Blind and Wallpaper Factory**. Они недовольны тем, что на соответствующий запрос в поисковике система выводит информацию о всевозможных обоях для рабочего стола, которые, как выразились адвокаты, *"компания не собирается производить в ближайшем будущем"*. И подобных обвинений в адрес Google — множество.

Собака бывает кусачей

Народная мудрость гласит: *бешеную собаку пристреливают*. Вот и **Microsoft** в новом обновлении для **Internet Explorer** собирается пристрелить виртуальную собаку — запретить использование в названии доменов первого уровня символа @. Специалисты компании объясняют этот шаг тем, что именно из-за "собаки" многие пользователи Мировой паутины попадаются в умело расставленные ловушки хакеров.



При переходе по гиперссылке с одного сайта на другой пользователю видна только та часть адреса, которая прописана до "собаки", а та, что после, — скрыта. Мошенники создают в интернете фальшивые сайты, полностью идентичные по дизайну каким-либо бизнес-порталам и имеющие точно такое же имя, к которому добавлен символ "@" и несколько букв после него (например, не ***www.biznes.igr***, а ***www.biznes.igr@mania.ru***). Юзер, переходя на такой адрес, уверен, что попал на оригинальный ресурс, и спокойно оставляет номер своего банковского счета, кредитки или какую-то другую конфиденциальную информацию, чем незамедлительно и пользуются злоумышленники: расплачиваются не своей кредиткой, снимают деньги со счетов. Новый IE без поддержки "собаки" оградит пользователей от подобных надувательств.

Преступник пойман через интернет

Ни для кого не секрет, что преступников часто ловят через интернет. ФБР вычисляет хакеров, налоговые службы преследуют компании, занимающиеся незаконным бизнесом в Сети, отделы сексуальных преступлений выслеживают педофилов. Это стало как-то даже привычно для всех жителей Мировой паутины. Но иногда мошенников вылавливают благодаря интернету довольно экзотическими способами. Чуть ли не случайно.

Один такой случай произошел в США. Некто **Пэттс Браун** — житель штата Огайо, некогда глава городского комитета Цинциннати по реставрации памятников старины — похитил около ста тысяч долларов, выделенных государством на восстановление здания театра. Украл и скрылся. Его долго разыскивали, но поиски не увенчались успехом. И вот неожиданно преступника удалось поймать. Добропорядочная гражданка, пожелавшая остаться неизвестной, сообщила в ФБР точное местоположение Брауна. Как выяснилось позже, женщина познакомилась с Пэттсом в одном из ресторанов Нью-Йорка, Браун ей сразу понравился, и поэтому она согласилась на его предложение о свидании. Придя домой, леди решила узнать какие-либо подробности о новом знакомом через поисковик **Google**. Каково же было ее удивление, когда по первой же ссылке она обнаружила ордер на арест Брауна. Женщина тут же доложила куда следует. Удивлению Пэттса не было предела, когда за столиком в ресторане, где он должен был встретиться со своей новой знакомой, он увидел не очаровательную блондинку, а сотрудников ФБР в штатском. Теперь вора ждет законное наказание, а законопослушную даму — денежное вознаграждение.

Как вы яхту назовете...

Каких только имен не бывает! Вспомнить хотя бы имена времен стремительного становления коммунизма — Даздраперма (Да здравствует Первое Мая), Владилен (Владимир Ильич Ленин), Сталена (Сталин, Ленин) и иже с ними. Многих забавляют составные аристократические имена, например, Николай Второй, Карл Тринадцатый — или Людовик младший, Родриго старший. А вот интернет-программист **Джон Блейк Касэк,** ярый поклонник необычных имен, решил дать своему новорожденному сыну имя в духе... скажем так, нового времени. Интернет-программист, значит — программы, программы, значит — постоянное развитие, развитие, значит — версии. Вот и назвал Касэк своего сынишку **Блейк Касэк 2.0**. Именно так, с цифровым обозначением версии.

В одном из интервью, данном западной прессе, Джон заявил, что самым трудным было не принять подобное решение, а убедить жену Джемми, что имя хорошее и, главное, перспективное. Убедить супругу удалось, и теперь в переписке с друзьями Блейк шутит: *"В версии Блейка 2.0 имеется множество особенностей версии 1.0 с расширенными возможностями от Джемми"*.

Сетевая акселерация

Акселерация. Дети взрослеют не по дням, а по часам. Это закономерный ход истории... В то время как ученые пытаются с точки зрения эволюционной теории Чарльза Дарвина дать объяснение все ускоряющемуся темпу развития каждого последующего поколения людей, независимые интернет-исследователи из компании **Xinhua** уже пришли к весьма интересным выводам. Изучив развитие детей в нескольких сотнях китайских семей, исследователи заключили, что на скорость взросления юных китайцев сильно влияет то, как часто они играют в онлайновые XXX- и другие "парные" игры. В Сети дети рано учатся общаться на сексуальные темы, заключать виртуальные браки и даже заводить и воспитывать виртуальных чад. Покинув интернет, подрастающее поколение с легкостью переносит поведение из Мировой Паутины в свою реальную жизнь. Поэтом китайские ученые не удивляются, что некоторые китайские девочки уже в 11 лет задумываются о том, за кого они выйдут замуж, а ребята в свои 10 лет готовы сделать предложение первой понравившейся им девчонке. Единственное, что сдерживают юных акселератов — существующее законодательство. ■

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ ◌ E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ — К САЙТАМ

ЧАСТЬ 2

КАК СОЗДАТЬ ИНТЕРЕСНЫЙ И УСПЕШНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПРОЕКТ

В прошлом номере мы начали разговор о том, как создать качественный интернет-проект и чем интересный сайт отличается от грубо скроенной "моей первой html-странички", посвященной похождениям любимого кота. Для тех, кто в силу каких-либо обстоятельств пропустил предыдущий номер **"Игромании"**, краткое содержание предыдущей серии сконцентрировано в нижеследующих трех абзацах.

Мы приняли за отправную точку тезис о том, что сайт, на который в день заходит полтора человека, нас не устраивает. Но очень хочется внести свой посильный вклад в развитие информационного интернет-пространства, заработать деньги и непременно появиться в списке "культовых персонажей рунета". Соответственно, домашняя страница забывается, как страшный сон, а на повестке дня появляется загадочное слово "проект", для реализации которого есть два пути.

Во-первых, вы можете заняться формированием так называемого *культа личности*, в чем преуспели **Exler.Ru**, **Spectator.Ru** и еще ряд интернет-деятелей. Во-вторых, можно создать информационный сайт. Если с первым вариантом все более-менее ясно — от вменяемости и объективной ценности ваших текстов будет напрямую зависеть популярность ресурса, — то с информационным ресурсом проблем больше. Но такой проект может приносить определенную прибыль. Мы познакомились с необходимыми для "вкусного" проекта ингредиентами (минимальный авторский коллектив, инструмент для оперативного обновления информации и качественный хостинг), а также разобрали пять слагаемых любого успешного проекта.

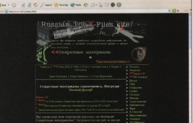
В указанной последовательности вам надлежит: зародить идею (это может быть как нечто совершенно новое, так и оригинальный подход к хорошо разработанной теме), аккуратно расписать концепцию (что поможет систематизировать обрывочные мысли и результаты бесконечных обсуждений), собрать единомышленников, разработать дизайн (ознакомившись с постулатами и общепринятыми представлениями об удобстве, красоте и эргономичности) и, наконец, поставить поток материалов на регулярную основу любыми законными способами (то есть все, за исключением физических пыток, смертоубийства и воровства, приветствуется и поощряется).

Первый шаг

Предположим, что все перечисленные условия соблюдены и вы располагаете сайтом, дизайном, адресом в интернете вида ***www.имя.ru*** (домен первого уровня) и группой единомышленников. Пока никакой речи о деньгах, славе и обложках глянцевых журналов не идет. Вашей опорой, источником вдохновения и единственной отдачей на этом этапе может служить **комьюнити** — круг постоянных пользователей. Они будут ругать и хвалить, соглашаться и спорить, вносить бредовые и вполне рациональные предложения. Наиболее оперативный способ формирования такого круга пользователей — создание удобного и красивого форума. В прошлой статье я посоветовал вам **PhpBoard *(http://phpbb.com)***, однако не стоит думать, что это единственный вариант, — альтернатив великое множество: например, **Active Board *(www.activeboard.com)*** или **Invision Power Board *(www.invisionboard.com)***. Наконец, если в команде есть квалифицированные программисты, то форум можно создать своими силами.

Когда для связи с общественностью все готово, самое время начинать эту самую связь налаживать, или, по-научному, — формировать круг регулярных посетителей ресурса.

Но как заставить людей из миллиона сайтов выбрать ваш и заходить именно на него? Универсального рецепта, способного завлечь на интернет-страницы толпы, нет и, наверное, не будет никогда. А вот действенные методики, которые в сумме приведут ваш сайт к вершинам чартов, — есть. Разошлите информацию о вашем проекте друзьям и знакомым, оставьте объявление на ресурсах схожей тематики. При этом не рекомендуем создавать десять одинаковых тем в разных рубриках одного и того же форума: в лучшем случае сообщение просто удалят, в худшем — закроют доступ.


Russian The X-Files site - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Search Favorites Media
http://www.txf.ru/main.shtml
Russian The X-Files site
<<Секретные материалы
и
Тысячелетие>>
Новости | X-Files CD's | FAQ | Chat | Гостевая книга | Форум | Рассылка
David Duchovny | Gillian Anderson | X-Files Multimedia
Начало
Новости
Заказ CD
XF Central
Досье
FAQ
Создатели
Сюжет
Сезоны
Фильм
Тысячелетие
Библиотека
Игра
X-Files UA
Мультимедиа
Галерея
SETI@home
Webring

Секретные материалы закончились. Впереди — Ночной Дозор!

Вы написали или перевели рассказ по мотивам Секретных материалов? Загрузите его на сайт и после проверки он займет достойное место в Библиотеке!

▲ Txf.Ru

МНЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛОВ: WWW.EXPERIMENT.RU

На наши вопросы о том, как лучше продвигать свой интернет-проект, согласились ответить два профессионала. Один из них — Глеб Калинин, владелец портала Experiment.Ru.

Имя: Глеб Калинин
Возраст: 19 лет
Проект: www.experiment.ru
Возраст проекта: 2 года

Experiment — проект, посвященный всевозможным культурным явлениям. Кино, музыка, искусство, литература... Этакий информационный рупор для культурной питерской молодежи. Базируется Experiment в Санкт-Петербурге.

"Игромания" [И]: *Как быстро и эффективно раскрутить интернет-проект?*

Глеб Калинин [ГК]: В первую очередь, нужны качественные эксклюзивные материалы и регулярное обновление. Никакие каталоги и тому подобные вещи не заменят этого.

[И]: *Насколько важно комьюнити для твоего проекта?*

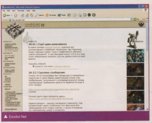
[ГК]: На данный момент комьюнити Experiment.Ru несколько поиссохлось, но раньше оно значило довольно много. Многие нынешние хорошие друзья и знакомые появились в моей жизни именно благодаря проекту. Хорошее комьюнити может приносить деньги, но для этого нужно много и упорно работать, а у "Эксперимента" сейчас несколько другие цели.

[И]: *Получаешь ли ты какую-то финансовую выгоду от проекта?*

[ГК]: Получаю аккредитации практически на все интересные мне концерты, бесплатные свежие книги и новые знакомства, а также возможность устраивать какие-то мероприятия или вечеринки с гарантированным количеством посетителей.

[И]: *Как ты набираешь авторов на сайт?*

[ГК]: Никакой агитации я давно не веду; авторы сами приходят, присылают материалы. Когда-то в это было вложено немало труда, а сейчас вокруг проекта сформировался некий ореол "авторитетности". Авторы сами приходят.



▲ Exodist.Net

В обязательном порядке нужно нарисовать красивые баннеры и вступить в баннерообменную сеть. На этом моменте стоит остановиться подробнее. Баннерообменная сеть работает так: вы регистрируетесь в базе данных, получаете специальный код, который надлежит разместить на вашем ресурсе. Разместив код, вы начинаете показывать на своих страницах рекламу других участников сети. Запустив в систему собственный баннер, вы начинаете его демонстрацию на сайтах других пайщиков.

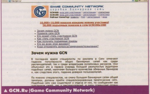
Количество показов ограничено и зависит от нескольких факторов. Продемонстрировав один баннер на своей страничке, вы зарабатываете один показ на свой счет. Каждый раз, когда кто-то увлеченно разглядывает ваш баннер на чужом сайте, количество показов на вашем счету уменьшается на единицу.

Как правило, всем новичкам выдается некий подъемный капитал (примерно 10—15 тысяч показов), благодаря которому есть шанс заявить о себе и начать зарабатывать показы. Баннеры отображаются не произвольно — вы вольны контролировать количество рекламы (например, не более тысячи показов в день), запрещать показы определенных участников на ваших страницах и категорически отказываться от собственной рекламы на неугодных вам проектах. Например, если вы раскручиваете ресурс, посвященный квестам, навряд ли стоит рекламировать его на страницах, посвященных декапитации противника в **Quake III**. Этот виртуальный фейс-контроль называется умным словом **таргетинг** и является одним из ключевых моментов организации рекламной кампании.

Баннерообменных сетей в интернете много. Например, **GCN** (Game Community Network, ***www.gcn.ru***) дает каждому новобранцу 10 тысяч подъемных показов формата 468x60 и 50 (пятьдесят!) тысяч — формата 100x100. Показы становятся своеобразной валютой, предметом торга и обмена. Участники вольны переводить их с одного счета на другой, продавать и даже дарить на день рождения.

Не забывайте регулярно отсматривать статистику своей рекламы. От содержания баннера зависит многое. Современные сети предлагают полный спектр статистики, включая количество показов, графики показов, активность пользователей и, самое главное, параметр **CTR**, который наглядно демонстрирует, сколько человек из ста не просто насладились вашим дизайнерским искусством, а нажали на баннер и перешли на ресурс.

Тщательно планируйте свою рекламную кампанию, регулярно обновляйте баннеры, рисуйте и показывайте одновременно несколько видов баннеров: так называемые *имиджевые*, то есть рекламирующие ваш сайт в целом, и *информационные* — направленные на раскрутку конкретной статьи/новости.


GAME COMMUNITY NETWORK
игровая баннерная сеть
GCN468: вход для участников | регистрация | статистика
GCN100: вход для участников | регистрация | статистика
Рейтинг GameTop: правила | FAQ | регистрация | вход

10.000+10.000 показов каждому новому участнику!
50.000 подъемных показов в сети GCN100x100!

- Зачем нужна GCN
- Правила сети GCN
- Кто может стать участником GCN
- Как стать участником GCN
- Как получить подъемные показы
- Кто во всем этом виноват?
- Куда отправлять вопросы/замечания/пожелания?

Зачем нужна GCN

В последнее время специалисты по рекламе в Сети отмечают падение популярности общих баннерных сетей как среди рекламодателей, так и среди владельцев онлайновых ресурсов. Они объясняют это в первую очередь большой размытостью аудитории подобных сетей, наличием большого количества обменных баннеров и, как следствие этого, падение доверия пользователей.

По мнению специалистов, на смену большим баннерным сетям общей тематики, должны прийти специализированные тематические сети. Подобные сети уже существуют и отдача от них, по сообщениям как

▲ **GCN.Ru (Game Community Network)**

К О М П А Н И Я
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
"ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более **100 минут** разговора с различными **регионами России**
- или **130 минут** разговора с **Израилем**
- или **150 минут** разговора с **Европой, Америкой, Канадой, Австралией**
- или более **300 минут** разговора с **Москвой или Санкт-Петербургом**

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА
10

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) **970-1834**
+7 (812) **326-1286**
www.telekom.ru
e-mail: **spb@telekom.ru**

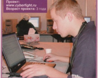
ЗАО **"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА**
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) **777-2459**
+7 (095) **777-2477**
факс: +7 (095) **152-4641**
www.telekom.ru
e-mail: **sale@telekom.ru**

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают
справочно-информационные услуги
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

МНЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛОВ: WWW.CYBERFIGHT.RU

...А второй — Дмитрий Кузнецов, создатель проекта CyberFight.Ru.



Имя: Дмитрий Кузнецов
Возраст: 31 год
Проект: ***www.cyberfight.ru***
Возраст проекта: 3 года

Портал **Cyberfight.Ru** известен многим геймерам. Этакий "**Спорт-Экспресс**" от мира мультиплеерных развлечений. Новости, статьи, демо виртуальных баталий, авторские колонки. Настоящий рай для киберспортоменов.

[И]: *Как быстро и эффективно раскрутить интернет-проект, сформировать вокруг него активное комьюнити?*

Дмитрий Кузнецов [ДК]: Думаю, что эффективность раскрутки зависит от выбранной сферы деятельности. Немаловажную роль играет интересность и востребованность среди читателей. Пожалуй, самые действенные методы следующие: ежечасное обновление контента, грамотный пиар, общение с читателями, создание эксклюзивных новостей, репортажей, фотогалерей. В основе любого успешного веб-проекта лежит каждодневный труд на протяжении нескольких лет плюс продуманная концепция развития.

[И]: *Насколько важно комьюнити для веб-проекта?*

[ДК]: Комьюнити — это самый важный элемент в работе любого проекта, ибо по реакции читателей можно понять, насколько твой труд востребован.

Например, у нашего проекта есть постоянные авторы, которые выполняют львиную долю работы. Движок портала был изначально задуман таким образом, чтобы любой пользователь мог внести свой вклад в общее дело — написать новость, статью, интервью, авторскую колонку или залить демо-запись интересной игры. Фактически это открытая платформа, в которой можно разместить любую информацию. Задача администраторов — грамотно и оперативно обрабатывать информацию и размещать ее на сайте.

Приятно работать для аудитории более чем в 140 000 читателей (и это не предел — мы постоянно растем). Чем крупнее издание, тем больше возможностей развития. Это и командировки собственных корреспондентов на самые значимые события в мире киберспорта, и возможность проводить собственные турниры, работать с командами игроков.

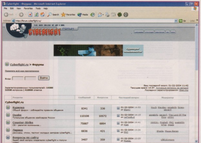
[И]: *Какой доход приносят крупные интернет-порталы типа CyberFight?*

[ДК]: Если вы спрашиваете о конкретных цифрах, то вынужден вас огорчить: это закрытая коммерческая информация. Но могу сказать, что проект CyberFight рентабелен и востребован на рынке рекламных услуг. Мы полностью покрываем затраты...

Кроме материальных благ, лично для меня работа над таким проектом — еще и хобби. Мне интересно все, что я делаю для CyberFight, это приносит моральное удовлетворение. Согласитесь, это немаловажно для творчества. Возможность ни от кого не зависеть, самому планировать свое рабочее время, ездить за границу.

[И]: *Как ты набираешь авторов на сайт?*

[ДК]: Мы никого не привлекаем специально. Люди сами приходят к нам с идеями, предложениями, текстами и умными мыслями. Мы даем потенциальным авторам возможность реализовать себя, многие из наших ребят затем успешно работают в других печатных игровых изданиях. CyberFight — хорошая школа любительской журналистики.



Cyberfight :: Форумы - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Search Favorites Media
Address http://forum.cyberfight.ru/
Go Links
CYBERFIGHT
FORUM

Cyberfight.ru > Форумы

Вход: Войти

Зарегистрированных пользователей: 14300
32538 вопросов | 416869 ответов

Ваш последний визит: 01-22-2004 11:42

	Разделы	Сообщений	Вопросов	Последний вопрос	Модератор
	Cyberfight.ru				
	Курилка Общий форум - соблюдайте правила общения	8341	336	01-22-2004 14:53	[illegible]
	Quake Тотальное общение квейкеров России	110106	10572	01-22-2004 14:15	[illegible]
	Counter-Strike CS - религия миллионов...	75687	6864	01-22-2004 14:41	[illegible]
	Лирика рассказы, стихи, творчество молодых авторов cyberfight...	6836	421	01-22-2004 13:26	[illegible]
	Вопросы по сайту Задай свой вопрос создателям cyberfight и получи ответ!	3407	359	01-22-2004 10:35	[illegible]

▲ Форум Cyberfight.Ru

Это сложный процесс, который ни в коем случае нельзя пускать на самотек, — показы "сгорят" впустую, и вы останетесь без аудитории.

Дружба народов

Не менее действенным способом раскрутки сайта является дружба со схожими по тематике ресурсами. Приготовьтесь к снисходительным взглядам, отказам и гробовому молчанию в ответ на ваши письма — владельцы популярных порталов, как правило, относятся к новичкам с большой долей скептицизма (заметим, оправданного).

Вариантов сотрудничества может быть несколько — от банальных перекрестных ссылок (не забудьте запастись маленькой партнерской кнопкой и обязательно разместите ее в свободном доступе на своих страницах) до публикации ваших новостей на чужих сайтах. Чтобы ваши новости публиковали на чужих ресурсах, вам нужны либо нестандартно написанные материалы, либо материалы с некой эксклюзивной информацией, которая имеет отношение к тематике дружественного сайта. Например, когда автор этих строк каленым железом выпытал у **"К-Д Лаб"** секретные (на тот момент) подробности о **"Периметре"** для сайта ***www.exodist.net***, они стали главной приманкой для партнеров — дружественные ресурсы размещали новости **Exodist** на своих сайтах, ссылаясь на первоисточник. Как результат, "старшие друзья" получали эксклюзивные новости, а Exodist — приток посетителей.

Когда будете вести переговоры о поддержке с владельцами сайтов, думайте в первую очередь о выгоде не для себя, а для партнера.

Наживка

Предположим, наживка проглочена, и на ваш портал пришло некоторое количество (скажем, 500) пользователей. Как не упустить их? Как заставить вернуться? Восемьдесят процентов успеха — это наполнение вашего ресурса и адекватность информации. Но остальные двадцать — умение обрабатывать посетителей. Заманивайте их на форум всеми правдами и неправдами: стимулируйте общение, устраивайте конкурсы на самого активного участника, создайте множество тем и комнат для общения. Делайте все, чтобы пользователи не ушли с сайта.

Самое главное в проекте — это комьюнити, тусовка регулярных посетителей. При удачном стечении обстоятельств они сами будут писать вам тексты, новости и проситься в штат, организовывать собрания и съезды, выдвигать предложения и иными способами способствовать развитию проекта.

Будучи страстным поклонником "**Секретных материалов**", я своими глазами наблюдал, как из небольшого проекта российский фан-сайт ***(www.txf.ru)*** вырос в огромный портал — только благодаря сформировавшемуся на сайте комьюнити, которое активно функционирует и по сей день, хотя сериал закончился, пережив восемь сезонов.

Не забывайте про такую важную вещь, как подписка на новости ресурса. Эта, на первый взгляд, мелочь приводит на страничку некоторое количество посетителей. В первую очередь — тех, которые забыли о существовании вашего проекта после первого посещения. Вовремя разосланная интересная новость напомнит им о том, что неделю или месяц назад они заходили на один очень любопытный сайт...

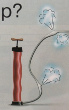
В какой-то момент все ваши старания должны привести к главному результату — энтузиасты захотят написать что-нибудь для вашего сайта. Они не потребуют за это денег или чтобы вы обязательно провели их на пресс-показ третьего **"Властелина колец"**. Они сами купят себе билет и захотят написать рецензию только потому, что ее ежедневно будет читать несколько тысяч человек. Они будут присылать вам темы для статей, писать новости и предлагать нарисовать оригинальный дизайн для форума, они станут модераторами и сами будут сообщать о новом плагине для **PhpBoard**. Сайт начнет жить своей жизнью.

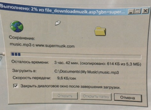
◆ ◆ ◆

Когда пройдет эйфория от переписок, знакомств и радостного подсчета первой тысячи посетителей, вы поймете, что для поддержания проекта на соответствующем уровне требуется немало усилий: ежедневная работа с электронной почтой, раздача "слонов" и подзатыльников соратникам, модерация форума, реклама, раскрутка, написание статей, таргетинг, CTR... На этом этапе развития проекта многие бросают заниматься сайтом: времени он отъедает много, а отдача уже не кажется такой большой, как поначалу. Именно в этот момент важно сделать следующий шаг — вывести проект с любительского уровня на профессиональный. О том, как это сделать, мы расскажем вам в следующей статье цикла. ■

Замучался
с Dial-Up?

- МЕДЛЕННАЯ СКОРОСТЬ?
- ПОСТОЯННЫЕ ОБРЫВЫ?
- ТРУДНО ДОЗВОНИТЬСЯ ДО ПРОВАЙДЕРА?
- ЗАНЯТ ТЕЛЕФОН?





Выполнено: 2% из file_downloadmuzik.asp?gbn=super...

Сохранение:
music.mp3 с www.supermuzik.com

Осталось времени: 3 час. 42 мин. (скопировано: 614 КБ из 5,3 МБ)
Загрузить в: C:\Documents\My Music\music.mp3
Скорость передачи: 9,6 КБ/сек

☑ Закрыть диалоговое окно после завершения загрузки.

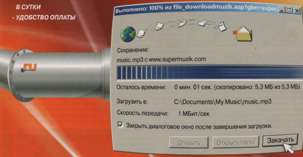
тогда **ПОДКЛЮЧАЙ**

Домашний
интернет-канал

ADSL **СТРИМ**

ТЫ ЗАКАЧАЕШЬСЯ!

- $30 ЗА 1 ГИГАБАЙТ ТРАФИКА
- ВСЕГДА СВОБОДНЫЙ ТЕЛЕФОН
- НАДЕЖНЫЙ ДОСТУП 24 ЧАСА В СУТКИ
- УДОБСТВО ОПЛАТЫ



Выполнено: 100% из file_downloadmuzik.asp?gbn=super...

Сохранение:
music.mp3 с www.supermuzik.com

Осталось времени: 0 мин. 01 сек. (скопировано: 5,3 МБ из 5,3 МБ)
Загрузить в: C:\Documents\My Music\music.mp3
Скорость передачи: 1 МБит/сек

☑ Закрыть диалоговое окно после завершения загрузки.

СКОРОСТЬ – 1 Мбит/сек!

Услуги сертифицированы Лицензии Минсвязи РФ: №22963; №12235; №12203.

тел.: 105-55-45
www.stream.ru

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ ◌ E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

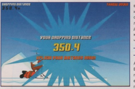
Интересное в сети

www.fetchfido.co.uk

Английский развлекательный портал. Любой здесь найдет себе забаву по душе. Хочешь — читай веселые новости, хочешь — юмористические рассказы, не хочешь новости и рассказы — разгадывай шарады и кроссворды или играй в небольшие компьютерные игры. На этом описание сайта можно было бы закончить, если бы не одно но. В разделе **Games** притаилась сверхзабавная игра **Slingshot Santa**. Несмотря на то, что Рождество и Новый год давно прошли, метать неудачливого Санту в сугробы все столь же увлекательно. Разгоняете тележку с дедком, оттягиваете пружину, точно перед самой пропастью отпускаете кнопку мыши — и Санта взлетает под облака. Задача — закинуть увальня в красном пальто как можно дальше. В идеале — добросить его до самого оленя. Так что выделяйте как минимум час своего времени — игрушка затягивает — и дерзайте. Прямая ссылка на игру:

www.fetchfido.co.uk/games/slingshot_santa/slingshot_santa.htm

В доказательство того, что Санта может долететь до оленя, — все внимание на скриншот.

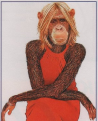


http://wespe.ru/offwork.html

Вы часто опаздываете на работу? Или в школу? Или в институт? И у начальников/учителей/преподавателей уже уши сворачиваются в трубочку, когда вы в сотый раз рассказываете им историю об испорченном будильнике, ушедшем из-под носа автобусе или полуторачасовой пробке на пересечении Ленинского и Вернадского? Не удивительно: заезженные, надоевшие истории совершенно их не воодушевляют.

Совсем другое дело, если вы придете к своему начальству, например, вот с такой объяснительной: *"Настоящим докладываю, что собирался прийти сегодня на работу, но случайно опоздал. По дороге на работу я зашел в палатку за сигаретами, где меня угостили стаканом водки и ошибочным сотрясением мозга незначительной степени. Теперь я буду иметь это в виду и выходить на работу не за полтора часа, а за три. Спасибо за понимание"*. У начальника просто не останется другого выбора, кроме как простить вас. Так что если опаздываете, перед походом к начальству обязательно забегите на данный сайт и просто нажмите на кнопочку *Создать записку* в **Генераторе Объяснительных Записок**.

http://livejoke.ru

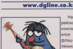


Сайт с большим количеством юмористических картинок и забавных тестов. Обновляется ежедневно: заносите в закладки, и у вас в ближайшем будущем не возникнет вопроса, как интересно провести рабочий перерыв.

http://zametok.net

Америка — страна свободы. Америка — страна контрастов. Возможно, с точки зрения гражданина США так оно и есть, но вот с точки зрения простого украинского гражданина **Константина Симоненко**, волею судеб занесенного на просторы Америки и вынужденного прожить там почти три года, эта страна выглядит несколько иначе. Как? Читайте на сайте, где размещены юмористические по стилю, но достоверные по содержанию заметки о том, как живется простому человеку в Америке. В какие передряги по незнанию он может попасть и что нужно делать, чтобы из них выбраться. Поучительно для тех, кто собирается поехать в Штаты, и просто интересное чтиво для всех остальных.

www.dgline.co.kr



На сайте корейской торговой компании притаился отличный флэш-мульт. Маленькая птичка исполняет знаменитую композицию группы **Scorpions**. Смотреть — всем. Прямая ссылка:

www.dgline.co.kr/rest/files/bird.swf

http://flashgames.roxy.lv

Сайт с большим количеством игр, написанных на флэш. Есть и головоломки, и аркады, и даже небольшие стратегии. Особое внимание советуем обратить на игрушку **"Гладиаторские бои"**. Прямая ссылка: ***http://flashgames.roxy.lv/files/play.php?id=58***

http://starting.ru

У вас в закладках больше сотни ссылок? Вы ежедневно отсматриваете их на предмет обновления? Ищете новые ссылки и заносите их в букмарки? Новостные порталы, юмористические сайты, музыкальные интернет-архивы... Все это смешалось в ваших закладках и в голове, разобраться не хватает времени? Тогда сотрите все имеющиеся у вас ссылки и внесите в букмарки всего одну новую — ***http://starting.ru***. Создатели сайта преследовали идею сформировать универсальную стартовую страничку. И, надо сказать, им удалось настичь эту идею и скрутить ее по рукам и ногам. Авто- и мотоспорт, музыка и игры, базы данных и библиотеки, открытки и поздравления... Вы просто выбираете наиболее подходящую ссылку из подкаталога и быстро находите то, что вам нужно.

С одной стороны, сайт не такой громоздкий, как большие каталоговые поисковые системы типа **List.Ru**, с другой — наиболее необходимые ссылки, что называется, на каждый день, в нем присутствуют.

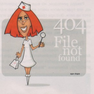
www.swgalaxy.ru

Вы чувствуете в себе Силу? Вы можете прыгнуть значительно выше одноклассников или коллег по работе? Вы уже доделываете себе лазерный меч из лампочки дневного освещения и провода от сломанного утюга? Тогда вы настоящий фанат **"Звездных войн"**, и вам прямая дорога на сайт **SWGalaxy**. Регулярно обновляющаяся новостная лента, множество тематических статей, книг. Есть даже подробная энциклопедия юного падавана. В чате и форуме можно пообщаться с такими же, как вы, фанатами вселенной ЗВ. И да пребудет с вами Сила!

http://kotiki.ru

Коты и котики, кошаки и кошечки, мурзики и котофеи, киски и котята… Кошки во всех их проявлениях. Картинки и видео, рассказы и стихи, обои для рабочего стола и флэш-мульты, анекдоты и скринсейверы… Сайт целиком и полностью посвящен миру кошек. Никаких тигров и львов, рысей и леопардов. Только самые обычные кошки, которые гуляют сами по себе. Впрочем, стоит ли называть их обычными? Зайдите на сайт и убедитесь сами, что даже самый простой дворовый Мурзик может быть весьма неординарным…

www.zhgun.ru



Сайт фотографа и художника — **Егора Жгуна**. Большая подборка векторной графики, юмористических картинок. Есть раздел с фотографиями и фотоколлажами. Всем, кто ведет **livejournal** (Живой Журнал): обязательно зайдите в раздел комиксов.

www.truckweb.ca

Сайт, посвященный грузовикам — этим огромным ревущим стальным машинам, от которых шарахаются на обочину легковушки, которым уступают дорогу автобусы , и даже гаишники стараются лишний раз не тормозить их для проверки документов. "КАМАЗы" и "МАКи", "Петербилты" и "Мэны", "Рено" и "Ивеко", "Мерседесы" и "Вольво"… Подробная информация по многим фирмам-производителям "королей дорог". Технические характеристики, история создания, эволюция и перспективы развития. Множество красочных фотографий и подробных схем. Рассказы водителей и рекламные проспекты. И не забудьте зайти в "аварийную" галерею. Фотографии автоаварий с участием грузовиков. Это что-то. Но… никакой крови, мозгов, размазанных по асфальту, и кишок, опутывающих салон автомобиля. Только искореженные стальные тела грузовиков. Прямая ссылка на галерею:

www.truckweb.ca/Fto_Paule_Wreck1.htm

www.tshirthell.com

Вы любите необычную одежду? Засматриваетесь на улице на людей, одетых в футболки, на которых написано что-нибудь вроде *"А ложка все-таки существует!"*? Если ответ утвердительный, то вам прямая дорога на данный сайт. Большое количество самой разнообразной одежды с неожиданными, порой шокирующими надписями и рисунками. И если футболку с любой (даже придуманной лично вами) надписью можно заказать в любом крупном фотосалоне, то вот, скажем, кожаную куртку или трусы с необычным высказыванием вы просто так нигде не купите. А на этом сайте — пожалуйста. Доставка в любую страну мира. Цены — умеренные (футболки от 15 долларов, нижнее белье — от 17). Все размеры и расцветки. Есть как мужские, так и женские модели. А, что называется, до кучи вам могут доставить товар в нестандартной упаковке. В какой? Смотрите по прямой ссылке:

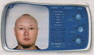
only $15
only $15
UNDERWEAR
HELL

www.tshirthell.com/wraphell.shtml#wraphell.

Упаковку, кстати, можно заказать отдельно и подарить в ней что-нибудь друзьям.

www.morphases.com

Фоторобот, написанный на флэше. В отличие от большинства других фотороботов, этот — действительно фото. То есть картинка собирается не из рисованных частичек лица человека, а из настоящих фотографий. Создатели программы проделали буквально титанический труд, снимая и переводя в компьютерный формат сотни носов, ушей, глаз, бровей, шевелюр… Зато и результат превосходит все ожидания: можно составить фотопортрет практически любого человека.

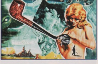


Прямая ссылка на редактор: ***www.morphases.com/editor***.

http://autograph-mus.narod.ru

Музей автографов известных политических и общественных деятелей — наших с вами современников: президентов и художников, министров и генералов… Оказывается, по автографу можно определить тип темперамента человека, его характер, даже его профессию. Потратив немного времени, вы наверняка найдете автограф, который похож на ваш.

www.larrycarlson.com



Сайт профессионального художника и фотографа **Ларри Карлсона (Larry Carlson)**. На страничке собраны фотоколлажи, картины, а также видео- и флэш-работы мастера.

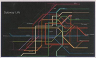
www.wed.ru

Дворец виртуальных бракосочетаний. Вы влюблены? Но вам нет шестнадцати? Или вы женаты/замужем? В любом случае никто не мешает вам совершить виртуальное бракосочетание. Шутки шутками, а оформлено все, как в лучших домах Европы. Сначала один из партнеров подает заявление. Через некоторое время на сетевые почтовые ящики влюбленных приходит приглашение на бракосочетание. В указанный день и час вы заходите на сайт, подтверждаете свои личности паролями и попадаете прямиком в церемониальный зал, где по всем правилам проводится регистрация вашего интернет-союза. В завершение звучит марш Мендельсона, звенят бокалы, вас просят поцеловаться и выдают свидетельство о бракосочетании, которое можно распечатать на принтере и сохранить на память.

Дворец
Виртуальных
Бракосочетаний
Галерея
Заявление
Венчание
Виртуальный загс

На момент написания этих строк на сайте было зарегистрировано 71 384 союзов.

www.subway-life.com



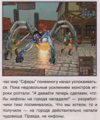
Подземка. Для кого-то это только способ добраться из одной точки города в другую. А для кого-то — образ жизни. Вспомните французский фильм с **Кристофером Ламбертом** (в молодости — **Кристофом Ламбером**), и вы все поймете. Создатели сайта попытались передать стиль, характерный для метро различных городов. Нью-Йорк и Лондон, Москва и Токио… Можно смотреть фотографии, можно изучать стильные карандашные наброски людей в метро, а можно… просто наслаждаться талантливой флэш-архитектурой сайта. ■

ТИМУР ХОРЕВ • E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ИГРА В ОНЛАЙНЕ • НОВОСТИ

"Сфера" — изменчивый мир

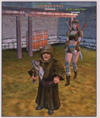
После того как разработчики внесли существенные изменения в баланс "Сферы", игроки какое-то время буянили: кто-то демонстративно уходил из игры, кто-то опускался до ПК. Но сейчас мир "Сферы" понемногу начал успокаиваться. Пока недовольные усилением монстров игроки роптали: *"А давайте теперь сделаем, чтобы нифоны на города нападали!"* — разработчики тихо посмеивались. Что мы хотели, то и получили — на города действительно напали чудовища. Правда, не нифоны.



Началось все на сайте игры с невинных пророчеств о Шести Вдовах, которые "придут и всем вломят". Так и случилось. В назначенное время шесть огромных пауков пришли в Санпул, но собравшиеся игроки дали им достойный отпор, перебив всех. В случае "недостойного" отпора Санпул был бы разрушен — по крайней мере, в этом уверял недоверчивых игроков на форуме Оракул.

Первая атака отбита, но пророчества продолжают поступать. Судя по всему, разработчики решили вывести геймплей на качественно новый уровень. Интересно уже то, что в игре теперь прослеживается сюжетная линия, которой раньше не было. Раздел официального сайта *"В разработке"* гласит, что игроков в скором времени ждут сложные многоступенчатые квесты, новые монстры, специализации персонажей и возможность ходить на охоту группой (опыт будет поровну делиться между охотниками).

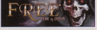
Все вышеописанное только готовят к помещению в игру, а вот нового персонажа — *карлика* — уже можно встретить на просторах "Сферы".



Амнистия грядет

Как сговорившись, разработчики самых разных онлайновых проектов один за другим объявляют "амнистию" провинившимся игрокам, наказанным обнулением аккаунта, а также стараются приманить игроков, которые по каким-то причинам решили не играть в онлайновые игры.

"Если вы когда-либо регистрировались, но забросили Star Wars Galaxies, то мы дадим вам бесплатно поиграть две недели", — говорят разработчики из компании **Sony Online Entertainment**, рассчитывая на то, что "изменникам" понравится SWG с последними дополнениями. Им вторят **EA** с **Origin**: *"Пятнадцать дней бесплатной игры в Ultima Online всем, кто от нас ушел!"*



Не остались в стороне и сотрудники **Square Enix**. Удаленные из **Final Fantasy XI** персонажи (даже те, которые были удалены за использование читов) могут восстановиться совершенно бесплатно.

Что это? Кризис жанра? Разработчики всеми силами пытаются вернуть "потерянных" игроков? Вряд ли (смотрите следующую новость). Скорее, это просто красивый рекламный ход, чтобы привлечь новых пользователей.

Будущее онлайновых игр

Как утверждает группа аналитиков рынка компьютерных игр из компании **Themis Group**, в этом году онлайновые проекты соберут ни много ни мало 1,3 миллиарда долларов. Огромную долю в общей сумме составят сборы в Азии, особенно в Южной Корее, которая крепко подсела на MMORPG.

Большая часть миллиарда будет собрана с подписки, но доля денег, заработанных на продаже виртуальных вещей и персонажей за реальные деньги, тоже будет весьма велика.

Те же аналитики говорят, что все это — только начало. Рынок онлайновых игр растет, значимость его в компьютерной индустрии увеличивается, а до насыщения еще очень далеко. Themis Group пророчит, что через четыре года объем продаж онлайновых проектов достигнет пяти миллиардов долларов.

Смертям наперекор

Обладатели виртуальных транспортных средств из вселенной "Звездных войн" наводняют улицы разбитыми мотоциклами и устраивают гонки "по пыльным трассам Анакина": джедаи и падаваны ждут кардинальных перемен в своей нелегкой судьбе. Судя по всему, разработчики **Star Wars Galaxies** откажутся от системы "смертных" джедаев как от не оправдавшей себя. До этого любой джедай, погибнув несколько раз, терял все свои навыки. Теперь будет пропадать лишь один случайно выбранный навык. При этом каждую неделю игра будет "сбрасывать" накопленные смерти у персонажа-джедая, позволяя тому чаще погибать без последствий.

SOE планирует также изменить правила превращения обычного персонажа в рыцаря, сделав превращение более "ролевым". Возможно, речь идет о каких-то особых квестах.

Таким образом, можно сделать вывод, что "смерть без границ" в SWG не прижилась. Посмотрим, как отреагируют на это англичане из **HonourBound** (в разрабатываемой ими MMORPG **Adellion** "смертные" персонажи — главная игровая особенность).

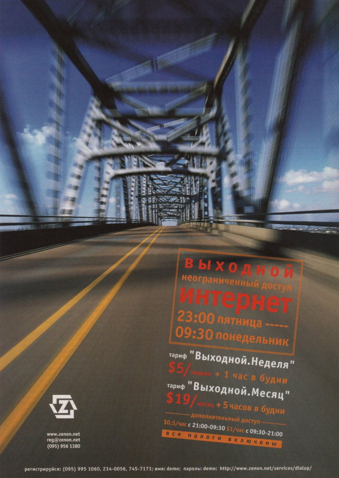
Новый рекорд массовости

Космическая ролевая стратегия **EVE Online** перехватила пальму первенства у MMORPG **Redmoon** по количеству игроков. В конце декабря в игре зафиксировано шесть с половиной тысяч игроков одновременно. Цифра вроде бы небольшая, но учтите, что никаких раздельных серверов-шардов в EVE Online нет — одна цельная вселенная.

Рекорд рекордом, но еще более удивительно, что практически никто из игроков не жалуется на лаги. Это при таких-то масштабах игры! Многим разработчикам онлайновых проектов стоит поучиться у компании **CCP Games** (создателей EVE Online), как писать сетевой код.

Полная "Анархия"

Радостная новость для всех фанатов **Anarchy Online: Shadowlands**, а также для тех, кто только собирается погрузиться в мир этой MMORPG. Компания **"МедиаХауз"** выпускает новый тираж игры в jewel-упаковке. Рекомендованная розничная цена составит всего 100 рублей. В отличие от полноценной коробочной версии, к которой прилагается аккаунт на 30 дней игры, "джевел" предоставляет только 7 дней доступа к игровому серверу, зато совершенно бесплатно (цена онлайнового времени не входит в стоимость компакта с игрой). Когда 7 "халявных" дней игры истекут, можно будет купить стандартный ключ доступа и продлить время своего пребывания в мире Anarchy Online на 30 дней (впоследствии ключ можно продлить на 30 или 90 дней). Но это еще не все вкусности, которые предлагает "облегченная" версия игры. Со времени выхода первого тиража "Анархии" для игры вышло более 150 Мб всевозможных дополнений. Так вот, все эти дополнения также размещены на "джевеле". То есть за сто рублей вы получаете не только семь дней бесплатной игры, но и самую полную "Анархию" на сегодняшний день... ■



выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены

www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

АНДРЕЙ АЛЕКСАНДРОВ E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

НАША ТЕРРИТОРИЯ!

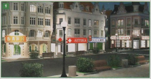
Жанр: MMORPG **Издатель:** ООО "Территория" **Разработчик:** ООО "Территория"
Похожесть: БК, Ganja Wars, Колизей **Дата выхода:** февраль-март 2004 года

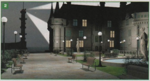
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕ ОБЪЯВЛЕНЫ
www.territory.ru

Два прошедших года ознаменовались появлением в интернете огромного количества бесплатных, не требующих ничего, кроме браузера, онлайн-игр. Первые такие продукты выглядели совсем примитивно: простенькая боевая система, несколько параметров, которые можно было прокачивать у персонажа, чат и форум для общения игроков. Однако, несмотря на это, популярность подобных проектов (речь не о flash- и java-играх) стремительно росла. Бесплатность, легкость в освоении, низкие требования к конфигурации компьютера и скорости доступа к Сети — все это привлекло множество игроков. Поэтому нет ничего странного в том, что на данный момент самые успешные "браузерные" игры привлекают десятки и даже сотни тысяч игроков. Яркие примеры — **"Бойцовский клуб"**, **Ganja Wars**.

Параллельно с ростом популярности шло и усовершенствование геймплея. Разработчики добавляли в свои детища новые возможности, экспериментировали с боевой и экономической моделями, даже начинали искать способы заработать на изначально некоммерческом проекте. Способы эти, надо сказать, далеко не всегда были справедливы по отношению к рядовым игрокам.

На самое ближайшее время уже запланирован запуск нескольких "браузерных" игр, которые по уровню проработки геймплея практически не уступают "большим" онлайн-играм. Об одном из подобных проектов — отечественной игре **"Территория"** ***(www.territory.ru)*** — мы сегодня и поговорим.





1 Одна из городских улиц-территорий. Тут вам и банк, и магазины, и даже ресторан.
2 Одного взгляда на игровой арт достаточно, чтобы понять: над ним работали профессиональные художники.

Это — наша территория!

Центром игры на начальном этапе будет **Химер-сити** — крупный портовый город с развитой промышленностью, большим населением и сложной криминогенной обстановкой. Город уютно разместился в той же самой точке пространственно-временного континуума, где обитаем и мы с вами, так что не стоит ждать появления в "Территории" орков и гоблинов, инопланетян с Сириуса и пришельцев из параллельной вселенной, а также всяких бластеров и магических жезлов — все это осталось в других играх. Нет, определенное количество мистики и научно-фантастического вымысла в "Территории" предусмотрено, но они не первостепенны.

У игрока, "родившегося" в Химер-сити, огромный выбор путей развития. Причем границы списка доступных возможностей первым делом будут зависеть от самого игрока. Так, практически любой человек сможет драться, выполнять несложные работы и поручения и, наконец, даже заниматься мелким грабежом. Денег и опыта, полученных за сии деяния, при грамотном подходе должно хватить для уверенного развития персонажа и покупки ему вещей и одежды.

Однако если игрок хочет занять в "Территории" более достойное место, то ему придется приложить уже более значимые усилия. Так, для того, чтобы стать хорошим инженером — разрабатывать и производить качественное оружие, — недостаточно "прокачать" определенный параметр. Инженерами в Химер-сити становятся в... университете. Все как в реальной жизни: небольшой курс обучения, "сессия", состоящая из группы тестов, и долгожданный диплом. Помимо диплома (которых можно получить несколько), потребуется еще и лицензия, разрешающая заниматься определенным видом деятельности. А чтобы получить лицензию, придется побегать по различным учреждениям, заверяя бумажки, давая взятки, уговаривая и требуя. Вот вам и стратегически-экономический элемент.

ПОЛУЧИТЬ "ИДЕАЛЬНУЮ ИГРУ"

Команда, разрабатывающая "Территорию", — это небольшая группа любителей онлайн-игр. Отыграв во множество похожих, но более простых проектов, ребята решили, что если хочешь получить "идеальную игру", то надо делать ее самому. Основываясь на имеющемся опыте, они приступили к разработке "Территории".

На данный момент к работе над проектом привлечено порядка 25 человек со всех уголков России. Среди них такие известные люди, как художник **Анри**, дизайнер **SpaceMan** и даже **Сергей Жуков** — солист популярной группы **"Руки вверх"**.

Можно, конечно, никаких дипломов и лицензий не получать и жить, например, жизнью хулигана-вышибалы, подрабатывая в каком-нибудь рэкетирском подворье. Можно... если бы не одно "но". Получение диплома и лицензии автоматически переведёт персонажа на более высокий социальный уровень в Химер-сити: откроются новые возможности развития, появится доступ к доселе закрытым территориям.

Геймплей очень сложен, он позволяет моделировать самые различные ситуации. Так, например, игрок, нарушивший какой-либо закон, направляется в тюрьму. Причем тюрьма — это не просто банальный "бан" на определенное время, а самое настоящее здание с камерами, охраной и определенными игровыми возможностями. Способов покинуть тюрьму, как и в реальной жизни, — несколько. Можно "отсидеть" весь срок, попробовать сбежать или дать кому-нибудь "на лапу". А можно обратиться к дипломированному юристу с лицензией и заплатить ему денег за то, чтобы он ходатайствовал в суде о смягчении наказания. Есть и иные "области применения" игроков, получивших профессию юриста. Так, некоторым игрокам достаточно часто придется проводить сделки, заключать контракты и тому подобное. Здесь помощь юриста также необходима.

Очень сложной и интересной выглядит экономическая модель. В ней, пусть и в несколько упрощенной форме, присутствует практически все, что изучают студенты экономических факультетов. В Химер-сити огромное количество предприятий и организаций, связанных в сложные экономические цепочки. Так, к примеру, руда, прежде чем превратиться в новенький нож, проходит через нескольких игроков-специалистов. Доступных для производства предметов очень много — от оружия и боевой экипировки до еды и одежды, ассортимент которой меняется в соответствии с модой. При этом цены на большинство товаров определяется в соответствии с кривой спроса и предложения (чем больше спрос — тем выше цена, и наоборот).

Помимо торговли и производства, запланировано еще несколько форм бизнеса, начиная от банковского дела и заканчивая страхованием. Наконец, в игре будет возможность ввода-вывода реальных денег, так что игроки, в зависимости от предпочтений, смогут как инвестировать средства в своего персонажа, так и зарабатывать с его помощью.

Впрочем, у виртуального частного бизнеса будет не только огромное количество перспектив, но и столько же проблем. Для организации серьезного дела обязательно потребуется приобретать недвижимость, будь то магазин, склад или завод. Данные объекты находятся в различных локациях Химер-сити, которые также называются территориями. При этом если вы купили какую-то территорию, это не значит, что она навсегда останется вашей. В игре есть такое понятие, как "захват территории". Группа сильных игроков, создавшая свой клан, сможет захватить и удерживать вашу территорию, нажитую непосильным трудом. Причем совсем не обязательно вас с вашей "жилплощади" выселят. Клан может выступать своеобразной "крышей" для вашего бизнеса. Вы продолжите работать, но придется ежемесячно отстегивать браткам энную сумму денег. Хотя можно и не платить, а, например, обратиться в охранную организацию, если это кажется более выгодным. Впрочем, возможны и другие варианты взаимодействия хозяев территории с владельцами расположенных на ней объектов — вплоть до сотрудничества на взаимовыгодных условиях. Все зависит от того, смогут ли договориться между собой игроки.

3
ОТЕЛЬ
кафе порт

4
АЭРОПОРТ
СТАДИОН
АЗС
МОЖЕТ БЫТЬ
ВАША РЕКЛАМА

3■ Городской порт. Район промышленный и не очень престижный. Что не помешало кому-то разместить здесь отель.
4■ Обратите внимание на автозаправочную станцию на переднем плане. Да-да, в игре будут автомобили.

5
АДМИНИСТРАЦИЯ

6
БИСТРО
ТВОЯ ТЕРРИТОРИЯ

5■ Судя по вывескам на зданиях, перед нами — правительственный квартал.
6■ Центральная улица города. Магазинчик на ней - мечта начинающего бизнесмена.

Все против всех

Возможность захвата и удержания территорий вводит в игру некоторый стратегический элемент. Так, подразумеваются постоянные конфликты между кланами за самые выгодные "кусочки" Химер-сити. А раз есть война, значит, появится и тактика, и стратегия. Помимо кланов, в игре предусмотрены так называемые "глобальные" стороны, обладающие своими уникальными возможностями. Всего их шесть: *Губернатор*, символизирующий власть, *Генерал*, отвечающий за соблюдение законов и безопасность, *Олигарх*, ответственный за бизнес, *Папа*, возглавляющий бандитские структуры, *Белая Ласка*, которой подчиняются анархисты, и, наконец, *Отшельник* — человек, которому принадлежат уникальные знания, способные во многом (пока точно не ясно, каким образом) изменить игру.

Стороны будут постоянно предпринимать какие-либо действия: конфликтовать друг с другом, вступать в союзы, пытаться занять наиболее выгодное положение в иерархии игры. При этом очень важно, что политика сторон будет зависеть не столько от администрации игры, сколько от самих игроков. Так, помимо губернатора, в игре есть ряд должностных постов, на которые избираются обычные люди, — например, *Мэр города*. В его власти — принятие различных решений, напрямую влияющих на жизнь Химер-сити. То же самое и с другими сторонами: несмотря на различные цели и возможности, у каждой есть своя управляющая структура, в которой имеется некоторое количество ключевых постов.

Скорее всего, для игроков, которые смогут занять один из этих постов, геймплей будет кардинально отличаться от геймплея для только что народившегося игрока. Помимо боев один на один, "шишкам" предстоит руководить целыми отрядами, а кроме развития собственного персонажа, придется заботиться еще и о развитии стороны, которую он занимает.

А что завтра?

Разработчики учли тот факт, что успех игры во многом зависит от того, будет ли она развиваться после запуска. Когда игрокам станет тесно в Химер-сити, обязательно появятся новые города. Со временем города будут организовываться в страны, страны — в альянсы. После выхода и "обкатки" русской версии игры запланирован перевод "Территории" на другие языки. При запуске каждой новой версии будет создаваться отдельная страна, заселяемая говорящими на одном языке людьми. Между странами будут налаживаться связи. Так что путешествия, торговля, различные формы дипломатических взаимоотношений и даже самые настоящие войны — будут.

Кроме роста игры "вширь", предполагается и качественный рост: совершенствование геймплея. Так, изначально в игре предусмотрена достаточно простая боевая система, состоящая из четырех ударов и четырех блоков. Но вполне возможно, что со временем появятся и более сложные варианты, учитывающие, например, положение игроков в пространстве. Движок изначально создавался очень гибким, чтобы геймплей можно было легко изменить в любой момент времени. Найдется место и заранее запланированным "сценариям" вроде глобальных природных катаклизмов или эпидемий.

Впрочем, все это появится спустя значительное время после старта игры. Но и начальный вариант "Территории", который выйдет уже в феврале — марте этого года, выглядит очень лакомым кусочком онлайнового пирога. Интереснейший геймплей, отсутствие абонентской платы, системные требования, включающие в себя пункты "браузер" и "доступ к Сети", удивительно красивое для игр подобного плана оформление (смотрим иллюстрации)... Так и хочется сказать, что "Территория" убьет БК и устроит криминальный аборт еще не родившемуся **Combat World**, но зарекаться не хочется. Давайте подождем выхода игры и ее главных конкурентов, а там уже решим, что да как... ■

ДЖОРДЖ МАКМИЛАН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Игра Toontown от компании Disney

МУЛЬТЯШКИ ИЗ ВИРТУАЛЬНОГО ГОРОДА

Рынок онлайн-игр сегодня буквально переполнен безликими клонами **EverQuest** и **Ultima**. Разработчики, кажется, напрочь забыли про то, что можно сделать что-то еще, не опускаясь до шаблонного подражания. Во многом амнезии способствует хруст вечнозеленых бумажек в карманах пользователей — хочется побыстрее и попроще "развести игроков на бабки". И ведь разводят...

И все же разработчики, которых заботит качество онлайновых игр, а не деньги, еще остались. Многие не любят компанию **Disney** за то, что она выпускает "тупые мульты с шаблонной графикой". Но не нравятся эти мульты почему-то только взрослым; дети от них в восторге. В не меньшем восторге дети и от новой диснеевской онлайновой игры — **Toontown**. Даже взрослые, многие из которых играют в Toontown, несмотря на то, что игра создавалась для детей, не сразу находят, к чему придраться. Но обо всем по порядку...

Мультяшные реалии

Действие игры разворачивается в мультяшном городке Toontown. По воле сценаристов город захвачен злыми роботами когами **(Cogs)**. Некогда цветущий город-рай быстро превратился в индустриальный мегаполис. На месте аттракционов расположились заводы, на месте садиков и парков выросли башни небоскребов. И вот, когда, казалось бы, власть машин стала безраздельной, на сцене появляетесь вы — главный герой. Так сказать, надежда и опора... Пришло время отвоевать у когов изуродованный ими город, восстановить благополучие. Вы сильно ошибаетесь, если думаете, что для этого придется взять в руки супер-пупер-мегабластер и облачиться в фотонную броню. Все проще... и интереснее.

Цель игры — уничтожение роботов и их заводов. Роботы умирают от... шуток **(Gags)**. Стоит заставить робота рассмеяться, как тот превращается в груду металлолома. Главный герой — мультяшка. Его нельзя убить. Если мультяшка проиграет битву с роботом, он просто будет перенесен на главную улицу города, откуда вновь начнет свое приключение, правда, без шуток, заработанных во время игры.

В самом начале игры мультяшка вооружен всего несколькими весьма простенькими анекдотами, от которых разваливаются лишь самые примитивные роботы. Но чем больше побед он одержит, чем больше стальных болванчиков рассыплется в прах от остроумных высказываний, тем больше новых "остроумий" будет появляться в арсенале. Плюс шутки массового уничтожения для разрушения сразу нескольких когов можно получить после прохождения различных мини-игр, поиграть в которые можно в специальных районах города — **Trolley Station**.

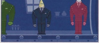
Если вы полагаете, что роботы просто ходят по улицам города, дожидаясь, когда же мультяшка распатронит их на составляющие, — вы глубоко ошибаетесь. Во-первых, постоянно ведется строительство новых заводов, из недр которых на свет появляются все новые и новые роботы. Во-вторых, каждый робот вооружен каким-либо оружием (у каждого вида роботов — свое), которым он может как следует надавать мультяшке по его рисованным частям тела. Поэтому прежде, чем вступить в противостояние с очередным металлическим монстром, приходится взвешивать все "за" и "против". Вероятность проиграть бой один на один с достаточно продвинутым роботом достаточно велика.

Обратите внимание: в Toontown у всех игроков — одна цель, и практически нет поводов, чтобы сражаться друг с другом. Возможность рассмешить друг друга, что называется, до смерти, есть, но ей мало кто пользуется, ведь совместное "высмеивание" роботов с улиц города куда интересней. Наиболее крупные коги могут быть уничтожены только совместно. Когда навалится бригада из пяти, а то и десяти мультяшек.

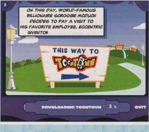
Еще одно отличие Toontown от многих других онлайновых игр — здесь совсем не развито убийство игроков игроками **(Play Killing)**. С одной стороны, потому, что в мире игры это не очень интересно. С другой стороны — в игре категорически запрещено продавать, менять или даже отдавать даром своего персонажа или шутки. Вход в игру коммерсантам с **eBay** запрещен. Заработать в Toontown реальные деньги невозможно.

Что? Где? Почем?

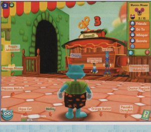
Сайт разработчиков Toontown — ***http://play.toontown.com*** — пестрит красивой детской анимацией и флэш-роликами. Для того чтобы начать игру, достаточно кликнуть по огромной табличке. **Play** в правом углу экрана, но до этого лучше ознакомиться с правилами. Это сэкономит время и деньги. Для тех, кто не очень хорошо знает английский, приводим основные правила. Строго-настрого запрещается: устраивать дуэли с другими игроками или подставлять их во время битвы с роботами, хамить или использовать нецензурную лексику, брать



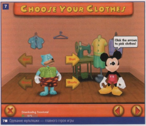
1 Вступительный ролик. Роботы-коги сходят с конвейера. Очередная финансовая ошибка Скруджа МакДака.


ON THIS DAY, WORLD-FAMOUS BILLIONAIRE SCROOGE MCDUCK DECIDES TO PAY A VISIT TO HIS FAVORITE EMPLOYEE, ECCENTRIC INVENTOR
THIS WAY TO
TOONTOWN
DOWNLOADING TOONTOWN 3 %
QUIT

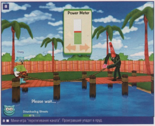
2 Toontown приветствует нового игрока.



3 Парк Trolley Station — место развлечений. Именно здесь можно сыграть в различные мини-игры и спокойно пообщаться с другими жителями мультяшного города.



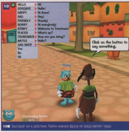
7■ Одевание мультяшки — главного героя игры



8 ■ Мини-игра "перетягивание каната". Проигравший упадет в пруд.

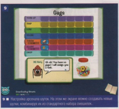
ния в ролевых играх. По одну сторону экрана ваш герой, по другую — ког. По очереди вы выбираете "оружие" (ваш герой — шутки, а ког — какую-либо грубость) и используете его. Как-то повлиять на действие оружия или способность персонажа уворачиваться от вражеских ударов — нельзя. Можно только определять последовательность ударов. Сражаться с когами можно в одиночку. Но если робот достаточно высокого уровня — перед битвой вы можете оценить, какого уровня ког перед вами, — то лучше заручиться поддержкой других мультяшек и уничтожить супостата совместными усилиями. Если бой ведут двое или более мультяшек, то на один ход робота приходится несколько ваших ходов.

Поскольку Toontown — онлайновая игра, было бы удивительно, если бы игроки не могли общаться друг с другом. Ведь именно в общении с реальными людьми и состоит привлекательность большинства онлайн-игр. Toontown — не исключение. Общаться приходится постоянно. Хотите завалить высокоуровневого робота — договоритесь с проходящим мимо мультяшкой и нападайте. Желаете совместно выиграть мини-игру и заработать максимальное число леденцов — договаривайтесь. Да и по улицам города прогуливаться приятнее всего в компании... Например, в компании друзей **(Friends)**. Друзья — понятие условное. Это мультяшки, которых вы занесли в ленту друзей в инвентаре (в Toontown он называется **Sticker Book**). С одной стороны, это ни к чему не обязывает. С другой — во время боя друзья более эффективно атакуют противника. Также можно в любой момент телепортироваться в любую точку города, где в данный момент находится один из друзей. Очень удобно завести знакомства в самых разных уголках Toontown, а затем перемещаться по карте из одного района в другой в мгновение ока.



10■ Быстрый чат в действии. Найти нужную фразу не представляет труда.

Для ведения переговоров можно пользоваться консолью. Также на все случаи жизни предусмотрен быстрый чат **(SpeedChat)**. В него занесен большой набор готовых фраз практически на все случаи жизни. Реплики рассортированы по категориям: бой, прогулка, деловое общение... Достаточно кликом мышки выбрать нужную, и ваш мультяшка смешным голосом произнесет соответствующую фразу.



9 ■ Настройка арсенала шуток. На этом же экране можно создавать новые шутки, комбинируя их из стандартного набора смешилок.

Говоря о геймплее, нельзя не упомянуть и про систему квестов, которых в Toontown великое множество. Они не являются, как в большинстве онлайновых игр, ключевым моментом геймплея, но при этом проработаны очень тщательно. Каждый квест уникален, для его выполнения зачастую приходится привлекать помощников; за успех выплачивается изрядное количество леденцов, а также выдаются различные бонусные шутки большой убойной силы.

Великолепие рисунка

Toontown слеплен из очень вкусного теста — геймплей на высоте. Но и начинка пирога удалась разработчикам на славу. Красивый трехмерный движок — действие происходит от третьего лица, вы смотрите на мир из-за спины своего мультяшки. Графика — впечатляет. Яркие, насыщенные краски. Замечательная анимация персонажей: движения плавные и реалистичные, мимика — добрая и живая.

Отменно выполнен дизайн города. Чуть ли не каждая улочка имеет свой уникальный, легко запоминающийся архитектурный стиль. Заблудиться невозможно, даже если вы страдаете острой формой пространственного кретинизма. Причудливая, слегка иррациональная архитектура и великолепно анимированные мультяшки делают игру безусловным лидером на online-рынке. Создавая Toontown, архитекторы Disney не стали придумывать ничего нового.

Одним словом, диснеевский мультик на экране монитора.

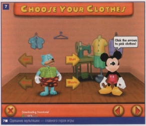
За музыкальное оформление Toontown отвечала целая команда музыкантов. И они со своей работой справились отлично. Каждая музыкальная тема — а их великое множество — идеально подходит к той локации, на которой проигрывается. Африканские барабаны, американские рэп-мотивы, пианино, флейты...

Для нормальной игры необходим процессор не ниже P233 со 128 Мб на борту и видеокарточка с 8 Мб оперативки. На такой конфигурации игра шустро бегает, но движок автоматически отрубает большую часть спецэффектов. Для игры с полноценными визуалками понадобится машина помощнее — P3 1000, 256 Мб оперативки и 32 Мб видеопамяти.

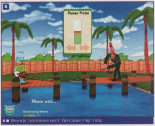
* * *

Про жизнь в виртуальном городе Toontown можно рассказывать бесконечно. Интересных моментов столько, что полноценное описание их заняло бы не меньше целого номера "Игромании". Но значительно интереснее не читать, а самому изучить мультяшный мир игры.

В завершение разговора стоит отметить одну важную деталь. Если вы до сих пор думаете, что Toontown — игра исключительно для детей, вы глубоко заблуждаетесь. Очарование диснеевской анимации привлекает и взрослых игроков. Согласно игровой статистике, более тридцати процентов игроков — те, кому больше двадцати. Если вы уже достигли совершеннолетия, то, возможно, вам будет не так интересно играть, например, в мини-игры Toontown, но совместное прохождение квестов — задача для настоящего компьютерного мачо. ■



7 ■ Одевание мультяшки — главного героя игры

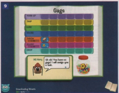


8 ■ Мини-игра "перетягивание каната". Проигравший упадет в пруд.

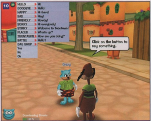
ния в ролевых играх. По одну сторону экрана ваш герой, по другую — ког. По очереди вы выбираете "оружие" (ваш герой — шутки, а ког — какую-либо грубость) и используете его. Как-то повлиять на действие оружия или способность персонажа уворачиваться от вражеских ударов — нельзя. Можно только определять последовательность ударов. Сражаться с когами можно в одиночку. Но если робот достаточно высокого уровня — перед битвой вы можете оценить, какого уровня ког перед вами, — то лучше заручиться поддержкой других мультяшек и уничтожить супостата совместными усилиями. Если бой ведут двое или более мультяшек, то на один ход робота приходится несколько ваших ходов.

Поскольку Toontown — онлайновая игра, было бы удивительно, если бы игроки не могли общаться друг с другом. Ведь именно в общении с реальными людьми и состоит привлекательность большинства онлайн-игр. Toontown — не исключение. Общаться приходится постоянно. Хотите завалить высокоуровневого робота — договоритесь с проходящим мимо мультяшкой и нападайте. Желаете совместно выиграть мини-игру и заработать максимальное число леденцов — договаривайтесь. Да и по улицам города прогуливаться приятнее всего в компании... Например, в компании друзей **(Friends)**. Друзья — понятие условное. Это мультяшки, которых вы занесли в ленту друзей в инвентаре (в Toontown он называется **Sticker Book**). С одной стороны, это ни к чему не обязывает. С другой — во время боя друзья более эффективно атакуют противника. Также можно в любой момент телепортироваться в любую точку города, где в данный момент находится один из друзей. Очень удобно завести знакомства в самых разных уголках Toontown, а затем перемещаться по карте из одного района в другой в мгновение ока.

Для ведения переговоров можно пользоваться консолью. Также на все случаи жизни предусмотрен быстрый чат **(SpeedChat)**. В него занесен большой набор готовых фраз практически на все случаи жизни. Реплики рассортированы по категориям: бой, прогулка, деловое общение... Достаточно кликом мышки выбрать нужную, и ваш мультяшка смешным голосом произнесет соответствующую фразу.



9 ■ Настройка арсенала шуток. На этом же экране можно создавать новые шутки, комбинируя их из стандартного набора смешилок.



10 ■ Быстрый чат в действии. Найти нужную фразу не представляет труда.

Говоря о геймплее, нельзя не упомянуть и про систему квестов, которых в Toontown великое множество. Они не являются, как в большинстве онлайновых игр, ключевым моментом геймплея, но при этом проработаны очень тщательно. Каждый квест уникален, для его выполнения зачастую приходится привлекать помощников; за успех выплачивается изрядное количество леденцов, а также выдаются различные бонусные шутки большой убойной силы.

Великолепие рисунка

Toontown слеплен из очень вкусного теста — геймплей на высоте. Но и начинка пирога удалась разработчикам на славу. Красивый трехмерный движок — действие происходит от третьего лица, вы смотрите на мир из-за спины своего мультяшки. Графика — впечатляет. Яркие, насыщенные краски. Замечательная анимация персонажей: движения плавные и реалистичные, мимика — добрая и живая.

Отменно выполнен дизайн города. Чуть ли не каждая улочка имеет свой уникальный, легко запоминающийся архитектурный стиль. Заблудиться невозможно, даже если вы страдаете острой формой пространственного кретинизма. Причудливая, слегка иррациональная архитектура и великолепно анимированные мультяшки делают игру безусловным лидером на online-рынке. Создавая Toontown, архитекторы Disney не стали придумывать ничего нового.

Одним словом, диснеевский мультик на экране монитора.

За музыкальное оформление Toontown отвечала целая команда музыкантов. И они со своей работой справились отлично. Каждая музыкальная тема — а их великое множество — идеально подходит к той локации, на которой проигрывается. Африканские барабаны, американские рэп-мотивы, пианино, флейты... Для нормальной игры необходим процессор не ниже P233 со 128 Мб на борту и видеокарточка с 8 Мб оперативки. На такой конфигурации игра шустро бегает, но движок автоматически отрубает большую часть спецэффектов. Для игры с полноценными визуалками понадобится машина помощнее — P3 1000, 256 Мб оперативки и 32 Мб видеопамяти.

✦ ✦ ✦

Про жизнь в виртуальном городе Toontown можно рассказывать бесконечно. Интересных моментов столько, что полноценное описание их заняло бы не меньше целого номера "Игромании". Но значительно интереснее не читать, а самому изучить мультяшный мир игры.

В завершение разговора стоит отметить одну важную деталь. Если вы до сих пор думаете, что Toontown — игра исключительно для детей, вы глубоко заблуждаетесь. Очарование диснеевской анимации привлекает и взрослых игроков. Согласно игровой статистике, более тридцати процентов игроков — те, кому больше двадцати. Если вы уже достигли совершеннолетия, то, возможно, вам будет не так интересно играть, например, в мини-игры Toontown, но совместное прохождение квестов — задача для настоящего компьютерного мачо. ■

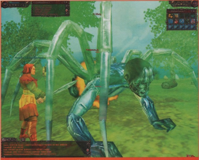
ТИМУР ХОРЕВ ○ E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Хроника событий

Сфера: пришествие Шестерых

"Сфера" на нашем CD и DVD

Полная версия дистрибутива "Сферы" ждет вас на нашем CD и DVD. Причем, не один голый дистрибутив, а еще и две недели совершенно бесплатной игры. За подробностями отправляйтесь ***в рубрику "CD-Мания"***. Даже если вы никогда не играли ни в одну онлайновую игру — у вас есть отличный повод сделать первый шаг в увлекательнейший мир онлайновых развлечений. Ну а если играли, то вам и объяснять ничего не нужно: вы, скорее всего, уже загружаете оболочку одного из наших дисков.



▲ Южная дорога. Явление Шестерых. Кадавры на подступах к городу.

Демиурги "**Сферы**" учатся на своих ошибках. Жалобы на монотонность прокачки привели к тому, что, по примеру многих онлайновых игр, в "Сферу" решили поместить сюжетные события — эвенты.

О первом таком событии нам рассказал его непосредственный организатор — Оракул мира Сферы. Это не предыстория, не выдуманные хроники никогда не случавшихся событий — это описание того, что реально происходило в мире игры... совсем недавно.

Как все начиналось

События начали развиваться за две недели до часа "Ч". На сайте игры стали появляться туманные предсказания (читайте на отдельном текстовом блоке) таинственного Оракула, вызвав на форумах настоящую бурю. Кто это — таинственные **Шестеро**? Когда они придут, и чего от них можно ожидать?

За неделю до пришествия на Гиперионе появился квестовый персонаж **Альбеорн**. Он набирал армию в свежесозданный Культ, поклоняющийся Шестерым. Хотя Альбеорн был практически непобедим, несколько раз его атаковали и заставляли отступить объединенные силы кланов. Процедура вступления в Культ была оригинальной. Хотите вступить в армию Тьмы? Приведите своего друга или соклановца и убейте его на глазах у Альбеорна — тогда вас примут.

Недостатка в предателях не оказалось. "Сотником" Культа был назначен персонаж по имени **Делириум**. Он получил из рук Альбеорна суперщит.

Предсказания Оракула

Краткие выдержки из предсказаний оракула на форуме "Сферы".

Первое пророчество: *"...Пробудятся духи тьмы, и Шестеро будут ждать часа... Тьма придет... Если армия героев не остановит Шестерых, падут города..."*

Второе пророчество: *"Когда Шестеро найдут все артефакты, вестниками придут в мир Вдовы, черные, как Тьма... Армия кланов будет собрана и распри забыты — или падут даже самые сильные герои"*.

Третье пророчество: *"На первый день пришествия Шестерых падет первый город... Те, кто жаждет спасения, пойдут на служение Шестерым..."*

Четвертое пророчество: *"...Пройдет в мир сын Шестерых... Предложит он каждому пройти испытание предательством, и пойдут за ним только самые черные души. Имя ему будет Альбеорн... И будет он не бессмертен..."*

Пятое пророчество: *"...Изикиил, Азраель, Мендаль, Адоний, Юрерай и Атиквин посеют тьму и смерть среди сынов Ткача... Мир Сферы в ваших руках, герои!"*

Подвиг Зены

В тот день Альбеорн явился на Гиперион на два часа раньше своих хозяев — Шестерых. Он созвал весь Культ и приказал охранять его в течение получаса, пообещав наградить всех культовцев силой Тьмы. Порошки "мгновенной погибели" были уже готовы к раздаче. Каждому члену Культа полагалось по десять порошков.

Но спокойно творить ворожбу Альбеорну не дали. Развалины, в которых разместился Культ, штурмовали несколько светлых кланов. Клан Тьмы продержался почти полчаса, но одному человеку удалось прорвать блокаду. Герой сумел подобраться близко к Альбеорну и убить его. Это был женский персонаж по имени **Зена**. Теперь ее имя навсегда вписано в историю Сферы. А члены Культа так и не получили свое "оружие возмездия".

Ни шагу назад!

В назначенный час Врата открылись, и в мир Сферы явились Шестеро. Это были огромные человекопауки — **кадавры**. Но сферяне были начеку: каждый город охраняло примерно по триста человек.

Отряд пауков разделился, кадавры напали разом на все четыре города — Санпул, Торвил, Шипстоун и Бангвиль. Уже на подходах к городам путь паукам преградили передовые отряды. Завязалась кровавая битва. Земля под городскими стенами была усеяна голубыми мешочками, выпадавшими из погибших. Все города выстояли, ни один не пал. Защитники гибли на стенах, умирали, защищая ворота, но продолжали стоять насмерть.

Культ тоже не терял времени. Во главе с Делириумом он напал на Санпул. Сам Делириум лично убил более трехсот человек, за что был назначен главой культа и получил новую внешность — стал маленьким черным носатым карликом.

Черные карлики

Когда все шесть пауков были выбиты из мира Сферы, на культ Шестерых была объявлена охота. Но число желающих вступить в культ не уменьшилось. Сила Тьмы росла. Через несколько дней все состоящие в культе приобрели новую внешность — стали маленькими уродливыми карликами. Сейчас они бегают в новом обличье по Гипериону, пугая своим видом палочников и ожидая нового пришествия своих хозяев.

А тем временем на сайте "Сферы" стали появляться новые пророчества... ■

Игроманьяки на Гиперионе

В то время как вы, возможно, только устанавливаете ***дистрибутив "Сферы" с нашего CD либо DVD***, некоторые представители нашего беспокойного коллектива уже вовсю шуруют по миру игры. Встретиться с ними можно по адресу ***http://vvv.igromania.ru*** (не перепутайте: именно ***vvv***, а не ***www***). Дизайнер обложки "Игромании" **Виктор Бодров**, дизайнер компакта **JB** и один из авторов журнала **Тимур Хорев** основали гильдию онлайн-геймеров под названием **Virtus**. Членов в гильдии пока немного, и вы, если не будете долго раздумывать, успеете присоединиться. Virtus готова принять некоторое количество игроков.

Virbuk

Анти-спамер

По следам компьютерного хулигана

Пользователи интернета, работающие с электронной почтой, часто сталкиваются с ситуацией, когда в почтовый ящик приходит море ненужных сообщений, например реклама американских сувениров или корма для собак. В прошлом номере **"Игромании"** мы детально разобрались, что такое спам, откуда он берется, какими способами можно защитить свой почтовый ящик от десятков, а иногда и сотен ненужных сообщений. Но мы рассматривали в основном превентивные меры, то есть что делать, чтобы спамеры не узнали ваш почтовый ящик. На спамеров же, которые узнали ваш почтовый ящик, мы натравили программы-блокираторы. Блокираторы — это хорошо, но есть и более, скажем так, низкоуровневые методы защиты: настройка фильтров в почтовом клиенте и на почтовом сервере.

Но если вас донимает не сотня спамеров, а один-два компьютерных хулигана, то самый эффективный способ борьбы с ними - отслеживание и отключение от Сети. Через провайдера, на котором спамер "сидит". В прошлой статье мы рассказали вам об одной программе, которая умеет отслеживать отправителя спам-рассылок, но все подобные утилиты работают весьма неэффективно. Надежнее сделать все, что называется, своими руками. Этим мы сегодня и займемся. Следует иметь в виду, что профессиональный спамер легко подменит исходный заголовок письма, и выследить хулигана не удастся. Но в 9 случаев из 10 спам рассылают непрофессионалы, которые ничего не знают ни о технических конвертах писем, ни о том, как изменять заголовки. Таких "простачков" совсем не сложно обнаружить и наказать.

Берем след

Посмотрите на заголовок пришедшего письма (**пример 1**) и внимательно изучите его. В **Microsoft Outlook Express 6.0** это можно сделать, выделив письмо в папке и выбрав из меню правой кнопки мыши пункт *Свойства/Подробности*, а в почтовом клиенте **The Bat!** — отметив пункт *Show Kludges* в меню *View* или *Show RFC-822 headers* в меню правой кнопки мыши окна сообщения (**пример 4**).

В заголовке письма записывается весь путь его прохождения через цепь почтовых серверов. Запись ведется снизу вверх: каждый новый сервер, через который проходит письмо, помещает информацию о себе в самое начало списка.

Самая верхняя строчка — **Return-Path** или **From** — это обратный адрес письма. При нажатии кнопок *Ответить*, *Ответить отправителю* в почтовых клиентах именно на этот адрес отправляется ответ. Но... в письме спамера на этом месте может быть прописано все что угодно. Как реальный адрес, так и нет. Поэтому не стоит принимать его во внимание — рассылка рекламы может быть провокацией, направленной на дискредитацию честного производителя, не практикующего спам, чтобы у сетевого сообщества сложилось отрицательное мнение о рекламируемой фирме.

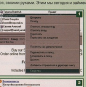
Пример 2

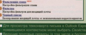
```
    Received: from LocalHost (pp2545.dialup.provider.ru
[192.168.39.99])
    by provider.ru (Postfix) with SMTP
    id 7F5H4J967; Sun 4 Aug 2002 02:39:12 +1300
(MSK)
     (envelope from coolspamer@spam.ru)
    From: "Spam" <spamer@spam.ru>
    Subject: Спам
    Date: 02:39:12 +1300
    MIME-Version: 1.0
    X-Mailer: Microsoft Outlook Express 6.0
```

Поместить в письмо ложный обратный адрес очень просто: в Microsoft Outlook Express он указывается в настройках учетных записей, а в The Bat! вообще вписывается в текст письма отправителем. Чтобы выследить спамера, нужно обратить внимание на самый нижний абзац заголов-

Пример 1

```
    Return-Path: <spamer@mail.server.ru>
    Received: from mail.server.ru (root@localhost)
    by mail.server.ru (8.12.3/8.12.3) with SMTP id
g6P3Hbuu027986
    for <client@mail.client.ru>; Thu, 25 Jul 2002
16:17:37 +1300
    Received: from LocalHost (gw5-c170.server.ru
[195.168.0.1])
    by mail.server.ru (8.12.3/8.12.3) with SMTP id
g6P3HZw9027974
    for <client@mail.server.ru>; Thu, 25 Jul 2002
16:17:36 +1300
    Message-ID:
<000a01c23391$c2192ee0$aa0e97c3@spamer>
    From: "=?koi8-r?B?5dTxcXXiOHMxcvTxco=?="
<spamer@mail.server.ru>
    To: "=?koi8-r?B?8tXEz83JzM/XiOnM2NE=?="
<client@mail.server.ru>
    Subject: =?koi8-r?B?4c7Fy8TP1CA=?=
    Date: Thu, 25 Jul 2002 16:13:51 +1200
    MIME-Version: 1.0
    Content-Type: multipart/alternative;
    boundary="——
=_NextPart_000_0007_01C233F6.43E44540"
    X-Priority: 3
    X-MSMail-Priority: Normal
    X-Mailer: Microsoft Outlook Express 5.00.2919.6600
```





Безопасность
Настройка уровня безопасности
Фильтрация спама
Настройка фильтрации спама
Фильтры
Настройка фильтров для входящей почты
Черный список
Блокирование входящей почты от нежелательных корреспондентов

1 Для просмотра техконверта письма в Outlook Express нужно щелкнуть правой кнопкой мыши по письму и в появившемся контекстном меню выбрать *Свойства*.

2 Ведущие почтовые серверы (в том числе и бесплатные) уже давно предоставляют своим пользователям различные средства защиты от спама — как примитивные фильтры, так и мощнейшие аналитические системы, способные отличить спам по содержанию и тексту письма.

3 Больше всего от спама страдают бесплатные почтовые серверы. Бесконечные потоки бесполезной "сетевой шелухи" проносятся через их каналы.

ка письма, в котором прописано слово **Received**. Здесь помещена запись самого первого почтового сервера, на который спамер отправил письмо со своего компьютера. Именно эту запись и необходимо изучить.

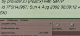
Максимум, что можно узнать из заголовка письма, — это IP-адрес отправителя и время отправки письма. Так как каждый компьютер, выходящий в интернет, принадлежит к какой-нибудь сети, управляемой службой поддержки (сети провайдера, локальной сети в офисе или учебном заведении, интернет-кафе), то по этому IP-адресу можно вычислить координаты этой сети, а также контактную информацию ее владельцев и администраторов. Как это сделать?

Сначала определим IP-адрес отправителя и дату отправки письма. На примерах 2, 3 и 4 вы найдете образцы окончаний заголовков писем. Пример 2 демонстрирует письмо, отправленное посредством модемного подключения. Обратите внимание на то, что стоит после слова **Received**:

from LocalHost (pp2545.dialup.provider.ru [192.168.39.99])

Это и есть адрес компьютера, с которого было отправлено данное письмо: адрес, который прописан после самого нижнего слова **Received** в заголовке письма. Кроме того, в этой же записи первого почтового сервера, через который прошло письмо спамера, имеется и указание на дату отправки сообщения:

by provider.ru (Postfix) with SMTP
id 7F5H4J967; Sun 4 Aug 2002 02:39:12 +1300 (MSK)
(envelope from coolspamer@spam.ru)



Из этих строк следует, что в воскресенье, 4 августа 2002 г., в 02 часа 39 минут 12 секунд сервер pp2545.dialup.provider.ru получил данное письмо от компьютера с IP-адресом 192.168.39.99 и текстовым адресом pp2545.dialup.provider.ru. Слово **Dialup** показывает, что спамер входил в Сеть через модем.

Злоумышленник действовал через провайдера, сервер которого имеет адрес ***provider.ru***. Осталось только посетить этот сервер, ознакомиться с расположенным на нем сайтом провайдера, узнать e-mail службы борьбы с незаконными действиями пользователей (обычно ее адрес имеет вид ***abuse@provider.ru***) и переслать письмо спамера на него как вложение.

Именно как вложение, с помощью соответствующей функции почтовой программы. Иначе в пересылаемое письмо не войдет его заголовок, и провайдер не получит доказательств спамерской активности одного из своих пользователей. Сотрудники службы изучат заголовок письма, посмотрят в log-файлах сервера, с какого номера телефона и каким пользователем было отослано письмо, а затем примут меры: либо запретят доступ к своим модемным пулам с этого телефона, либо сообщат в компетентные органы.

Не все спамеры действуют через модемное подключение. Хулиган может быть и сотрудником офиса, и его посетителем, да и просто иметь подключение к интернету по ASDL- или ISDN-доступу. Да и в заголовке письма, отправленного посредством модемного подключения, не всегда виден текстовый адрес отправителя. А ведь именно он нам и нужен, чтобы узнать, к какой сети принадлежит спамер, и связаться с ее службой поддержки. Заголовок письма может выглядеть так, как показано в примерах 3 и 4.

Пример 3

```
Received: from 192.168.39.98 [192.168.39.98] by
coolnet.ru [212.25.0.134]
  with SMTP (MDaemon v3.5.3.R)
  for <client@mail.server.ru>; Sun 4 Aug 2002 14:45:12
+1300 (MSK)
  From: "Spam" <spamer@spam.ru>
  To: <client@mail.server.ru>
  Subject: Спам
  MIME-Version: 1.0
  X-Mailer: Microsoft Outlook Express 6.0
```

Спамер, заголовок письма которого показан в примере 3, подключался, скорее всего, не по модему, а по выделенной линии или действовал непосредственно из локальной сети какого-либо офиса. Для отправки письма он пользовался почтовым сервером провайдера **Overnet**. Спамер, отправивший письмо с заголовком, как в примере 4, вообще не пользовался почтовыми серверами — он действовал через веб-интерфейс почтового сервера.

Обратите внимание: во всех случаях в заголовок вошли IP-адрес спамера, дата и время сообщения. Нужно выяснить только, к какой сети, входящей в интернет, принадлежит компьютер с этим адресом. Когда создается сеть, выходящая в интернет, ей выделяется набор IP-адресов, которые, в свою очередь, присваиваются компьютерам сети. Раздает IP-адреса новым сетям специальная организация под названием **RIPE**. На ее сайте ***www.ripe.net*** в свободном доступе имеется база данных, в которой содержится интересующая нас информация о принадлежности любого компьютера, имеющего IP-адрес, к той или иной сети.

Спамер не избежит наказания!

Поэтому если в заголовке письма нет указаний на название сети, в которую входит компьютер спамера, то для выяснения этого вопроса следует посетить сайт RIPE — страницу ***www.ripe.net/perl/whois***. На нее также можно попасть по ссылке **Whois** с главной страницы сервера ***www.ripe.net***. Это вход в базу данных по IP-адресам сетей. Введите IP-адрес злоумышленника, определенный по заголовку письма, в поле ввода и нажмите кнопку поиска. Вам будет выдана информация о том, к какой сети принадлежит IP-адрес спамера.

В полученной информации будет несколько ссылок на координаты администратора сети, ее владельца — тех, кто за эту сеть отвечает. Отображаемые данные всегда верны, ведь именно по ним RIPE связывается с администрацией сети по техническим вопросам. Обычно эти ссылки имеют вид **admin-c** или **tech-c**: здесь есть и e-mail, и телефон.

Последующие действия ничем не отличаются от тех, которые вы проделывали в случае "модемного" спама: отправляете администратору с вложенным письмом злоумышленника. Важный момент: администрациям сетей невыгодно укрывать злоумышленников, поскольку вероятность, что их сочтут пособниками хулиганов и отключат от интернета, достаточно велика.

Из заголовка письма не всегда можно выявить IP-адрес спамера. Существуют специальные серверы (вроде ***www.quickmail.ru***), скрывающие IP-адрес отправителя в пересылаемых через них письмах и подставляющие вместо него свой. Однако администрация таких серверов обычно очень плохо относится к спамерам и делает все возможное, чтобы их выявить. Если вам пришел спам или почтовая бомба с такого сервера (обычно в заголовке указывается его текстовый адрес), сообщите об этом случае администрации. У них есть логи — файлы, в которых записывается, кто и когда заходил на сервер, откуда отправлял письмо. Вам наверняка помогут — сами найдут сеть вредителя.

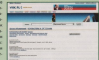
Пример 4

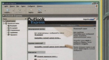
```
Received: from 192.168.39.98 by win.mail.port.ru
[212.25.0.134] with HTTP;
  Sun 4 Aug 2002 14:45:12 +1300 (MSK)
  From: "Spam" <spamer@spam.ru>
  To: <client@mail.server.ru>
  Subject: Спам
  MIME-Version: 1.0
  X-Mailer: Microsoft Outlook Express 6.0
  X-Orinating-IP: [195.161.165.54]
```

Если вы пользуетесь программой-брандмауэром, которая определяет IP-адрес злоумышленника при его атаке через интернет непосредственно на ваш компьютер, тоже не забывайте сервер ***www.ripe.net***. Всегда полезно сообщать администраторам сетей о попытках хулиганства с их компьютеров — они заинтересованы в такой информации.

* * *

Все вышеизложенное не является универсальным способом выслеживания спамеров: описанными методами можно выследить восемь спамеров из десяти. Пишите нам в редакцию. Если писем будет достаточно, мы обязательно опубликуем материал о более эффективных, но более сложных способах борьбы со спамом и спамерами. ■





4■ В Outlook есть встроенный фильтр, которым пользуются немногие.
5■ Основное место сбора адресов для рассылки спама — форумы и доски объявлений, поэтому старайтесь не оставлять свои основные адреса на них. В крайнем случае указывайте адрес с бесплатного почтового сервера.
6■ Самыми уязвимыми для атак спамеров остаются "малофункциональные" почтовые клиенты. Ярчайший пример тому — самый распространенный Outlook Express.

E-MAIL РУБРИКИ: ANTIXAKER@IGROMANIA.RU

Олег Елманов

Теория информационной безопасности

Если вы не вчера приступили к изучению азов компьютерной грамотности, то наверняка уже встречались и с разрушительными последствиями заражения компьютера вирусами или троянами, и со случайной потерей очень важного файла, и со спам-рассылками, постоянно переполняющими электронный ящик. На первый взгляд, перечисленные события мало связаны и не зависят друг от друга. Чтобы бороться со спамом, нужно налаживать фильтры, чтобы не терять файлы — вовремя их копировать, чтобы оградить компьютер от вирусов — наживлять антивирусы. Все — очевидно! Так почему же сотни тысяч пользователей ежедневно хватаются за голову, потеряв нужный файл, обнаружив, что CIH "убил мамку" или коварный Вася Пупкин потер системную директорию? Почему вроде бы знающие о мерах безопасности люди постоянно наступают на одни и те же грабли?!

Все до банальности просто и в то же время сложно. При рассмотрении любой жизненной ситуации — будь то варка супа, поход в магазин или налаживание сетевой защиты — существует несколько уровней контроля этой ситуации. Самый нижний уровень — тот, на котором вы предпринимаете конкретные узкоспециализированные действия для достижения результата. Например, при варке супа вы должны мелко нарезать картошку, посолить воду, поперчить ее, добавить лаврушки. Это так называемый **уровень высокой детализации**. Он характеризуется тем, что работать на нем очень просто: есть перечень конкретных действий, которые надо выполнить, чтобы получить результат.

Законодательство

В России, как и во всем мире, существует законодательство, регулирующее вопросы информационной безопасности, а также защиты информации. В первую очередь это законы РФ. Советуем ознакомиться с законом **"Об информации, информатизации и защите информации"** от 20 февраля 1995 года, так как именно он положен в основу всего информационного обмена в России. Из других нормативных актов стоит почитать документы Гостехкомиссии, касающиеся защиты информации и защиты от несанкционированного доступа, а также документы ФАПСИ по этому вопросу. На тему информационной безопасности существует порядка 40 разнообразных законов, постановлений, нормативных актов, которые постоянно развиваются.

Более высокий уровень — **уровень промежуточного контроля**. На нем вы смотрите, как связаны те или иные действия уровня высокой детализации. Если вы варите суп, то уровень промежуточного контроля — это соблюдение соотношения компонентов супа: мяса, картошки, моркови, соли... Если соотношение не соблюдено, то суп получится либо пересоленным, либо недостаточно жирным, либо постным. Но это будет все же именно суп.

Наконец, самый высокий уровень контроля — **метауровень**. Он описывает процесс в целом, не заостряя внимания на деталях. Только с метауровня можно контролировать развитие той или иной системы. Применительно к варке супа это означает, что вы постоянно держите в голове, что хотите сварить именно суп, что для этого обязательно нужна вода, кастрюля, какие-то ингредиенты, что воды должно быть достаточно, что варить суп дольше сорока минут нельзя — выкипит! Основная особенность метауровня в том, что его принципы очень просты (до банальности), но без их соблюдения невозможно достичь желаемого результата.

Ситуация с компьютерной безопасностью аналогична ситуации с варкой супа: законы контроля систем — универсальны. Но есть одно отличие. Варя суп, все мы постоянно контролируем процесс на метауровне. Мы варим именно суп. При попытке же наладить безопасность компьютера мы об этом уровне контроля часто забываем. Мы сразу опускаемся до уровня промежуточного контроля и смотрим, как наладить связь между брандмауэром, антивирусной программой и почтовым клиентом. А иногда и вовсе перескакиваем сразу на уровень высокой детализации: прописываем сложные скрипты для файерволов, определяем папки для сканирования антивирусным монитором...

Давайте разберемся, по каким законам живет мир информации. Каковы те самые "банальные" принципы, которые все считают настолько простыми, что постоянно о них забывают?

В доступе отказано!

В официальной литературе информационной безопасностью называют меры по защите информации от неавторизованного доступа, разрушения, модификации, похищения и задержек в доступе. И первым основополагающим принципом информационной защиты является именно **авторизация**. Если не углубляться в терминологию, авторизированный доступ — это идентификация, однозначное определение пользователя с помощью одной из систем защиты. Это может быть как парольная защита, так и доступ по смарт-карте или электронному ключу. Встречаются и экзотические методы авторизации — по отпечаткам пальцев, по сетчатке и радужной оболочке глаза.

В домашних условиях редко приходится подключать сканер сетчатки глаза, чтобы защитить информацию. Тут вступает в действие принцип адекватности контроля: любая защита должна быть **адекватной**. То есть не стоит защищать семью замками и восемью печатями дверь в комнату, в которой нет ничего, кроме старого матраса. Идеально защищенная система — это система, которая никак не обменивается данными с окружающим миром. То есть ничего в эту систему не поступает и ничего из нее не выходит. Это — идеал защищенности. Но есть одна проблема. Если довести до такого состояния компьютер, вы не сможете на нем работать. Поэтому уровень защиты должен быть заведомо ниже. Важен и еще один момент: чем выше уровень контроля, тем сложнее работать с системой. Именно поэтому важно подобрать адекватную защиту. Чтобы и работать можно было, и злобный хакер не винчестер не пролез.

Для домашнего компьютера, если на нем не хранятся секретные архивы КГБ, достаточно установить пароль и задать разграничение доступа (благо, современные операционные системы это позволяют). Этим вы не только ограничите просмотр личной информации вашими домашними, но и защитите данные от случайного изменения и даже удаления.

Со щитом или на щите

В серьезных компаниях вопросами защиты информации и безопасности данных занимаются специально обученные люди — сисадмины (системные администраторы) или обишники (инженеры по обеспечению безопасности информации).

От большинства простых пользователей они отличаются тем, что, даже разбуженные ночью или в пьяном угаре, как отче наш проговорят три принципа защиты информации на компьютере.

Принцип **предотвращения** подразумевает, что лучше избежать проблемы, чем заполучить ее, героически с ней сражаться и с блеском решить. Принцип **обнаружения** сводится к тому, что, если предотвратить неприятность не удалось, своевременное ее обнаружение в большинстве случаев способно свести неприятности к минимуму. Если вы ненароком подцепили вирус (компьютерный, хотя для болезнетворных вирусов принцип также работает), то быстро начатое лечение способно пресечь разрушительные действия паразита. Принцип **восстановления** гласит, что данные, которые могут быть утеряны, обязательно должны храниться в виде резервных копий. Что подойдет лично вам — дискетки, магнитооптика, CD-RW или "брелки" с flash-карточкой, — вам же и решать. Вариантов современная компьютерная индустрия предлагает множество. Даже методы форматирования жестких дисков развиваются согласно принципам восстановления и защиты информации. Одно из отличий NTFS от FAT, например, состоит в возможности назначать права доступа отдельно к каждому файлу.

Так нарушают законы

Прошли те времена, когда хакерами были специалисты, детально знающие компьютерную технику и способные творить чудеса с программным кодом. Сейчас любой усидчивый, любознательный, но особо не обремененный моральными принципами подросток способен создать рядовому пользователю массу проблем. За примерами далеко ходить не надо, достаточно почитать **"Новости интернета"** в "Игромании". По нескольку раз в месяц разгораются скандалы или целые судебные разбирательства, связанные с молодыми людьми, запустившими новый почтовый червь, взломавшими сервер банка, компьютеры министерства обороны США... Как правило, такие хулиганы попадаются из-за собственной невнимательности или желания прославиться. При соблюдении мер предосторожности мошенников в сфере высоких технологий вычислить весьма трудно. В частности, именно поэтому преступлениями в сфере информационных технологий занимается Интерпол.

Злоумышленнику, для того чтобы получить доступ к конфиденциальной информации, порой не требуется даже специальных навыков и умений. Во многих случаях срабатывает человеческий фактор, например бумажка с написанным паролем на мониторе или под стеклом возле клавиатуры. Пароли, как правило, тоже оригинальностью не отличаются. А в недрах интернета всегда можно найти программы, которые возьмут на себя рутинную работу по перебору наиболее очевидных паролей.

Вспомните бородатый анекдот: *"И кто сказал, что нельзя использовать в качестве пароля клички домашних любимцев?! Ну-ка, A:J78AFnjlk345JL, кис-кис-кис..."* Этот анекдот как нельзя более точно отражает еще один важный принцип защиты информации — **избыточной защиты** там, где постоянный доступ не требуется. Именно в этих "узловых" точках защита должна быть максимальной. Забудьте о паролях из 5—6 символов. Даже на домашнем компьютере хороший пароль — это всегда не меньше 9—12 символов, не складывающихся в осмысленные слова.

Сейчас любой, даже слабо разбирающийся в компьютерах, хулиган за 15 минут найдет в интернете с десяток программ для подбора пароля из 4—6 символов и предоставляющих доступ к удаленному компьютеру. А ведь помимо хакеров есть еще и фрикеры, специализирующиеся на взломе электронных устройств, в частности, на сотовых телефонах, и кардеры, взламывающие пароли и подбирающие номера к кредиткам. Но если пользователь помнит о принципе избыточности защиты информации, то все их попытки подобрать пятнадцатизначный пароль будут тщетны.

Дело мастера боится

Подведем итог. Основными принципами — метауровнем — защиты информации являются: авторизация, адекватная защита информации в целом, предотвращение потери данных, обнаружение нарушенной защиты, возможность восстановления по резервной копии и принцип избыточной защиты в узловых (не рабочих) точках. Если соблюдать все эти простые принципы, то вероятность потери информации с вашего компьютера значительно снизится. Однако теория теорией, но что же нужно делать? Как на практике реализовать общие принципы защиты? Вкратце пробежимся по основным методам. Важно при выполнении этих методов помнить о том, как работает метауровень контроля системы: только при выполнении всех правил система будет достаточно защищена. Если вы пропускаете хотя бы один пункт, вы ослабляете всю систему.

1. После установки операционной системы и необходимого софта, конфигурирования всего и вся создайте образ диска (например, с помощью утилиты **PowerQuest Drive Image** или другой аналогичной программы). Так вы сможете быстро восстановить операционную систему при сбоях.

2. Не оставляйте на компьютере учетные записи пользователей по умолчанию (для всех *Гостей*), отключите их. Лучше заведите для каждого, кто пользуется компьютером, свою учетную запись и назначьте соответствующие права для каждого пользователя. Это займет пять минут вашего времени, но вы не только закроете доступ к важной информации, но и уменьшите риск вредоносных действий программных закладок и других опасных программ.

rt. hand thumb

3. Задайте для директорий с важными документами разграничение доступа. Так вы защитите документы от нежелательного просмотра, а также предотвратите их случайное удаление или изменение.

4. Храните резервные копии самых важных документов на внешнем носителе.

5. Избегайте простых и примитивных паролей. Пароли типа "QWERTY", "ВАСЯ", "SEX" и подобные им подбираются в течение нескольких секунд. Лучше всего задавайте нетривиальные пароли, состоящие не менее чем из 9—12 символов и состоящие как из букв, так и цифр.

6. Подключите компьютер к сети через стабилизатор напряжения, а лучше — через источник бесперебойного питания. Этим вы снизите вероятность того, что после очередного скачка напряжения важная информация будет уничтожена.

7. Используйте антивирусное программное обеспечение и регулярно его обновляйте.

8. Не публикуйте в интернете подробную информацию о себе. Используя эти данные, злоумышленники могут подобрать пароль к ящику электронной почты или совершить какое-либо противоправное действие от вашего имени. Конечно, оправдаться вы сможете, но нервы вам помотают основательно.

* * *

В 8 случаев из 10 дыры в системе безопасности обусловлены тем, что пользователи пренебрегают базовыми принципами защиты информации. То есть метауровнем контроля над системой. Пренебрегают, потому что считают принципы банальными, очевидными и поэтому не заслуживающими внимания. Рядовой юзер ошибочно полагает: "если просто, значит, неэффективно". Это стандартное умозаключение, свойственное новичкам в любой области знаний и умений. Они просто не принимают в расчет тот факт, что в основе работы любой системы лежат именно "банальные" принципы.

Еще один важный нюанс: если вы не уверены в том, как производится та или иная операция, лучше уточните у профессионалов. Это сэкономит ваше время и, самое главное, нервы.

Работая на компьютере, постоянно держите в голове основные принципы защиты информации, следуйте им — и тогда никакой вирус, никакая хакерская атака или скачок напряжения не смогут поколебать ваше спокойствие. Ведь вы будете уверены, что информация на вашем компьютере не пострадает. ■

Алексей Макаренков

Сетевой апокалипсис

Вирус MyDoom: хроника событий

Двадцать седьмое января 2004 года — дата, которая навсегда войдет в историю Мировой Паутины. Один из судных дней... Очередной несостоявшийся виртуальный апокалипсис, который столько раз пророчили, но который ни разу так и не грянул.

На роль всемогущих богов, желающих огненным молотом Армагеддона ввергнуть в небытие ее величество Сеть, претендовали в свое время и малыш (всего-то 30Кб кода) **Magistr**; и гроза "мамок", стиратель BIOS **CIH**; и первый многокомпонентный вирус, который, казалось бы, не должен работать, **Hybris** (он был ближе всех к успеху, но и на него нашлась управа), и пронырливый червь **Sobig.F**. И вот — новая ветка эволюции. Новые строчки кода... гениальные строчки. На виртуальной сцене появился **MyDoom**, известный интернет-общественности также как **Novarg**.

Вторник, 27 января

Компании, занимающиеся разработкой антивирусных программ, впервые объявляют о появлении в интернете нового червя. В это же время администрации веб-серверов по всему миру получают первые сообщения о массовом заражении компьютеров неизвестным вирусом. На борьбу с напастью брошены все силы антивирусных компаний, но червь продолжает распространяться. Высказывается предположение, что началась новая эпидемия. Объявлена вирусная тревога.

Становится понятно, что опасен не столько сам вирус, сколько то, что к Сети подключено слишком много компьютеров без адекватной защиты. Novarg не может пробраться на машины с правильно настроенным брандмауэром, но незащищенные компьютеры заражает с фантастической быстротой. Из администраций некоторых серверов приходят сообщения, что на их почтовые ящики приходит в минуту до трех тысяч зараженных писем. К концу дня оказываются инфицированными более шестидесяти тысяч крупных веб-серверов по всему миру.

Одно из первых зараженных писем имеет "российское гражданство".

К этому моменту уже известно, что на 1 февраля в MyDoom встроена функция DoS-атаки на серверы компании **SCO**.

Среда, 28 января

Червь продолжает рыть почву интернета, подгрызать корни Сети. К середине дня уже более 10% всех писем заражено MyDoom — первая версия вируса получает название **I-Worm.Mydoom.a**. К концу дня появляется новая версия, названная **I-Worm.Mydoom.b**, с дополнительной функцией блокировки обновления самых распространенных антивирусных пакетов. В качестве сайта-мишени вместо ***www.sco.com*** прописан главный сайт **Microsoft** — ***www.microsoft.com*** (DoS-атака назначена на 3 февраля). Активно ведутся поиски автора червя.

Четверг, 29 января

К утру четверга уже каждое пятое электронное письмо заражено вирусом. Различные интернет-агентства пророчат скорое "подвисание" всей Мировой Паутины на неопределенный срок. Антивирусные службы настроены не столь скептически и считают, что, несмотря на масштабы эпидемии, блокировки большинства веб-серверов не произойдет. Но и те, и другие признают, что подобного в интернете еще не было.

Пятница, 30 января

Благодаря усилиям многих антивирусных компаний по всему миру распространение MyDoom удается стабилизировать, эпидемия входит в стационарную фазу: вирус перестает захватывать новые компьютеры, но количество инфицированных машин по-прежнему огромно. Ситуацию осложняет то, что вирус, даже будучи удален с главных серверов, продолжает распространяться по локальным сетям. К вечеру пятницы каждое четвертое письмо, отправленное через интернет, заражено Novarg. Преобладает версия I-Worm.Mydoom.a.

Суббота, 31 января

Сервера многих крупных компаний приостанавливают работу на выходные, поэтому в субботу эпидемия чуть утихает, но весь интернет замер в ожидании воскресенья — 1 февраля, часа X.

Именно на выходных активизировались хакеры, которые устроили массовые "паломничества" на компьютеры, зараженные червем (MyDoom создает на зараженной машине своеобразную "дырку", через которую хакер может получить доступ практически к любой информации на винчестере). Антивирусные компании сообщают, что в MyDoom встроен таймер, по которому после 12 февраля вирус становится неактивным. Многие после этого вздохнули спокойно.

Воскресенье, 1 февраля

С самого утра началась массированная атака на сайт корпорации SCO. Сервер лег. На множестве информационных интернет-порталов появляется информация от независимого исследователя, называющего себя **Юари Босникович (Juari Bosnikovich)**. По его словам, антивирусные компании находятся в заговоре и намеренно распространяют заведомо ложную информацию о MyDoom. По мнению Босниковича, червь будет активен и после означенной даты, и даже "мутирует" в версию **I-Worm.Mydoom.c**, способную заражать BIOS. SCO объявили награду в 250 000$ за поимку автора Novarg.

Понедельник, 2 февраля

Эпидемия вируса идет на спад. DoS-атаки на сайт SCO уже не столь многочисленны, но сервер по-прежнему не работает. Практически все антивирусные компании выпускают бесплатные программы-лечилки, умело отлавливающие червя. К вечеру крупные интернет-службы уже избавляются от паразита на своих серверах, рядовые пользователи продолжают уничтожать вирус у себя на машинах.

Вторник, 3 февраля

Распространение вируса по Мировой Паутине закончилось. Количество копий вируса стремительно уменьшается — заражено лишь каждое десятое письмо. Гипотеза Юари Босниковича разбита в пух и прах логическими обоснованиями антивирусных компаний. Корпорация-гигант Microsoft выдержала атаку вируса — сервер работает практически без сбоев, во многом благодаря тому, что был открыт альтернативный сайт (***https://information.microsoft.com***), принявший часть посетителей.

Среда, 4 февраля

Эпидемия вошла в нисходящую фазу. Количество вируса в Сети быстро уменьшается. Во всех обновлениях антивирусных программ содержится функция лечения всех версий MyDoom. Сетевой Армагеддон отменяется...

* * *

Интернет-апокалипсис не состоялся. Да, потери крупных компаний от действий вируса составили миллионы долларов, да, многие сайты на некоторые время прекратили свою работу, а многие пользователи, стараниями хакеров, лишились ценной информации. Но... Интернет по-прежнему жив.

На этом историю о MyDoom, письма с которыми еще летают по Сети, можно было бы закончить. Если бы не одно "но"... 10 февраля в Мировой Паутине появился вирус **Worm.Win32.Doomjuice.a**, который использует для распространения компьютеры, зараженные червем Mydoom, и так же, как его предшественник, атакует сайт ***www.microsoft.com***. Несмотря на то, что Mydoom в Сети осталось не так уж много, Doomjuice достаточно быстро распространяется, и некоторые агентства утверждают, что в самом ближайшем будущем нас ждет еще одна эпидемия. Которая, ну как же без этого, уж точно станет для интернета настоящим апокалипсисом.

Замирать в благоговейном ужасе от подобных предсказаний, признаться, уже поднадоело. Так что подождем, когда эта "возможная эпидемия" действительно разразится, и... будем действовать по обстоятельствам, но наверняка. ■

Persian
Gulf
KUWAIT
05-P8-95

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ИРАНО-ИРАКСКАЯ ВОЙНА 1980-1988
ЯВЛЯЕТСЯ САМЫМ КРУПНЫМ ВООРУЖЕННЫМ
ПРОТИВОСТОЯНИЕМ НА ЗЕМЛЕ ПОСЛЕ 1945

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

ПРОТИВОСТОЯНИЕ
СОВЕТСКОГО И АМЕРИКАНСКОГО
СОВРЕМЕННОГО ОРУЖИЯ!
ДНЕВНЫЕ, НОЧНЫЕ, ВЕЧЕРНИЕ СЦЕНАРИИ,
ДО 2000 ЮНИТОВ,
СРАЖАЮЩИХСЯ ОДНОВРЕМЕННО!

ВОЙНА В ЗАЛИВЕ

©2004 «Red Ice». Все права защищены. ©2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг»
www.russobit-m.ru • Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21 • Изготовлено в России
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

J2ME: ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

В этом выпуске "Мобильных игр" мы продолжаем разговор о J2ME, лучшем на сегодняшний день языке программирования приложений для мобильных телефонов. Для тех, кто по каким-то невообразимым причинам пропустил нас в прошлый раз, — краткое содержание предыдущих серий.

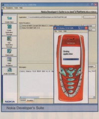
Итак, J2ME, она же Java 2 Mobile Edition. Это — знакомая всем нам "Ява", заточенная под нужды мобильных телефонов. Благодаря единогласной поддержке со стороны практически всех производителей J2ME превратилась в общепризнанный инструмент, на котором с равным успехом производятся платные и бесплатные игры и приложения для мобильников. Для того чтобы установить скачанный продукт на свой аппарат, вам необходимо, во-первых, убедиться в том, что ваш телефон поддерживает J2ME, а во-вторых, обзавестись USB-кабелем и программным обеспечением. Как правило, и то и другое входит в поставку телефона. В крайнем случае так называемые **Communication Suite** (то есть набор утилит для соединения мобильника и компьютера) доступны для свободной скачки на сайтах всех крупных производителей мобильных устройств.

В качестве альтернативы USB-соединению существует возможность беспроводной связи посредством **Bluetooth**. Для этого необходимо соблюсти два условия. Во-первых, ваш телефон должен иметь поддержку такого соединения, а во-вторых — нужно иметь так называемый Bluetooth Adapter, который вставляется в USB-порт и служит приемником. Выполнив все необходимые настройки, вы сможете заливать J2ME-приложения на свой аппарат беспроводным способом. Наконец, третий и последний вариант — WAP-соединение. Как правило, все авторы приложений выкладывают их в сеть таким образом, чтобы вы имели возможность скачать утилиту непосредственно из интернета. Для этого вам понадобится настроенное WAP-соединение и некоторое количество денег на счету.

Эмуляторы

Прежде чем мы займемся пристальным изучением достижений J2ME-строительства — еще немного теории. В природе существует такая вещь, как эмуляторы сотовых телефонов. Они позволяют запускать и тестировать на вашем компьютере действующую модель того или иного телефона. Как правило, подобные приложения абсолютно бесплатно доступны для скачивания на официальных сайтах производителей, однако особо хитрые компании требуют регистрации, при которой спрашивают серийный номер вашего аппарата.

На нынешних CD/DVD вы сможете найти **Nokia Developer's Suite 2.0**. Благодаря ему все читающие этот текст энтузиасты смогут аккурат по завершении чтения этой статьи засесть за написание собственного приложения для телефонов Nokia серии 60. Очевидная польза Nokia Developer's Suite для простых пользователей заключается в том, что в его состав входит универсальный эмулятор моделей серии 60 (в качестве тестируемой запускается **Nokia 7210**). Программа невероятно проста в обращении — вы просто нажимаете на соответствующую иконку *(Start Emulators)* и указываете путь к тестируемому J2ME-приложению.


Nokia Developer's Suite for the Java 2 Platform, Micro Edition
NOKIA
Closing application
NOKIA

Nokia Developer's Suite

На нашем DVD (и только на нем!) находится аналогичное программное обеспечение для телефонов **Siemens — Siemens Mobility Toolkit**.

К сожалению, эмуляторы конкретных моделей вам придется скачивать лично и инсталлировать отдельно. Из-за их внушительного размера (примерно 9 мегабайт каждая модель) мы не можем выложить весь ассортимент продукции Siemens. Ссылку на официальный сайт компании см. рядом, в **"Полезных ресурсах"**.

Наконец, на нашем орденоносном DVD (опять же — только на нем) дожидается вашего внимания **J2ME Wireless Toolkit** — среда для разработки универсальных J2ME-утилит от компании **Sun *(www.sun.com)***.

J2ME-приложения состоят из двух файлов, как правило, с одинаковыми названиями, но с разными расширениями — **jar** и **jad**. Первый — это, собственно, сама программа, а второй — ее описание, в котором содержится метаинформация для телефона — месторасположение утилиты (в том случае, если вы скачиваете приложение посредством WAP), ее размер и тому подобные вещи. Поэтому при запуске эмулятора надлежит указывать путь именно к jar-файлу.

Смотр достижений

Итак, мы подошли к самому интересному — пристальному анализу J2ME-приложений. С этого момента ваш телефон — это не набор статичных функций, зашитых в него производителем, а бескрайний полигон для испытаний.

Мы физически не можем охватить все существующие на сегодня J2ME-приложения, поэтому ниже вы найдете субъективный список самых любопытных, на наш взгляд, продуктов. Пройдясь по ссылкам, приведенным в блоке **"Полезные ресурсы"**, вы самолично убедитесь в том, что количество бесплатных (!) программ давно перевалило за тысячу. Лед тронулся, господа, — добро пожаловать в мир мобильных технологий! **Все нижеперечисленные приложения можно найти на нашем CD/DVD!**

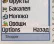
Начать хотелось бы с человека широкой души, парохода и энтузиаста **Константина Книжника**. Он самолично создал, протестировал и абсолютно бесплатно выложил на своем сайте ряд невероятно полезных утилит.

Линии
2
Все станции
Сокольническая
Замоскворецкая
Select
Назад

Метро

Metro Navigator

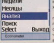
Москвичи и гости столицы, ликуйте! Исчезла необходимость таскать с собой вечно теряющуюся схему метро. **Metro Navigator** — крохотная утилита, работающая на всех телефонах с поддержкой J2ME, — совершила маленькую навигационную революцию. Вы вводите начальную и конечную станции, после чего программа рассчитывает время в пути и минимальное количество пересадок, выдавая пользователю подробную информацию о том, где и на какую линию ему надлежит пересесть.



Shopper

Shopper

Забудьте про бесконечные списки, составляемые вашей мамой перед тем, как отправить вас в магазин! Передайте ей телефон, научите пользоваться этой простейшей утилитой и почувствуйте все прелести HTP на собственной шкуре. Находясь в магазине, вы извлекаете мобильник, запускаете программу и смотрите список, аккуратно рассортированный по категориям: "мясо", "овощи", "рыба", "бакалея" и так далее. Категории, разумеется, можно менять — добавить к уже имеющимся, скажем, "прессу" или "консервы" не составит никакого труда.

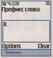


Econometer

Econometer

Все, кто ведет или планирует начать вести учет собственных расходов, — не проходите мимо! **Econometer** — мечта любого студента, желающего скопить на новый **GeForce.**

Программа содержит список наиболее популярных магазинов (который, разумеется, подлежит дополнению и изменению). После очередного похода (не забудьте сохранить чек!) вы выбираете из списка магазин, где совершались покупки, вводите тип и сумму приобретенного товара. Утилита позволяет запрашивать еженедельные и ежемесячные отчеты как по всему списку, так и по конкретным магазинам, а также строит графики и беспристрастно демонстрирует, сколько денег вы потратили за прошлую неделю, скажем, на пиво.



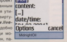
31
Префикс слова
К
Options Clear

Dictionary

Dictionary

Англо-русский словарь с базой данных, составляющей... 28 389 слов! Предъявляет, правда, серьезные требования к объему памяти — размер программы составляет порядка 500 Кб. Для тех, кто не располагает подобными пространствами, предлагается уменьшенная версия (6630 слов).

MidnightOil livejournal client



create post
subject:
[Raf]
content:
[...]
date/time:
Options cancel

MidnightOil

На этом мы заканчиваем с J2ME-приложениями за авторством Константина Книжника и переходим к еще одной интересной утилите. **MidnightOil** — бесплатный проект англичан, объединившихся под странным названием **Pretentiousasfuck**. Данная утилита — мечта всех, кто помешан на виртуальном дневнике **Livejournal** ***(www.livejournal.com)***. Позволяет быстро и удобно обновлять свой дневник при помощи мобильного телефона. Вы вводите логин, пароль, заголовок послания и его тип (friends, public или private), после чего вводите текст, нажимаете "Send" и по возвращении домой уже можете наслаждаться комментариями друзей к вашему постингу. Незаменимая программа для всех, кто жаждет виртуально задокументировать каждый свой шаг.

▾ Полезные ресурсы ▾

www.midlet.ru — русскоязычный ресурс, посвященный J2ME, программированию на этой платформе и всему, что с ней связано:

www.javagu.ru — русскоязычный java-портал. Имеет раздел, целиком и полностью посвященный J2ME.

www.mobile-review.com/forum — очень полезный русскоязычный форум проекта **Mobile Review**, посвященный в том числе и вопросам J2ME.

www.microjava.com — море полезных статей, бесплатных игр, утилит, эмуляторов и тому подобной информации. Только на английском.

www.billday.com/j2me — эмуляторы, статьи, утилиты для программистов и многое другое. Только на английском.

www.midlet.org — англоязычный J2ME-портал. Масса бесплатных программ и утилит, рассортированных по рейтингу. Настоятельно рекомендуем.

www.garret.ru/~knizhnik/mobile-rus.html — официальный сайт Константина Книжника, автора программ Shopper, Econometer, Metro Navigator, Dictionary и многих других.

www.pretentiousasfuck.co.uk/projects/midnightoil — официальный сайт компании **Pretentiousasfuck**, авторов отменного ivejournal-клиента MidnightOil.

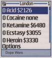
www.siemens-mobile.com/developer — раздел на сайте компании Siemens, где можно скачать эмуляторы всех телефонов этой фирмы, поддерживающих J2ME.

Вместо постскриптума

Как видите, благодаря гибкости J2ME мы с равным успехом можем обновлять свои виртуальные дневники, контролировать покупки и переводить незнакомые слова. И все это — на экране мобильного телефона. **"Мобильные игры"** обещают регулярно снабжать вас свежайшими, интересными и бесплатными J2ME-утилитами. Следите за эфиром. ■

ОБЗОРЫ ИГР

Dope Wars



London 1
0 Acid $2126
0 Cocaine none
0 Ketamine $6480
0 Ecstasy $3055
0 Heroin $3330
Options

Dope Wars

Жанр: Текстовая стратегия

Платформа: J2ME

Лицам, не достигшим совершеннолетия, просьба срочно покинуть помещение. Всем остальным — строгий наказ: не показывайте этот выпуск **"Мобильных игр"** родителям!

Dope Wars — невероятно популярный и затягивающий проект, собравший под своими знаменами многотысячную армию поклонников и повествующий о нелегких буднях... торговца наркотиками! Геймплей, несмотря на кажущуюся простоту, скрывает в себе бездну тактических возможностей. Вы начинаете с некой суммой в кармане и информацией из дома о том, что, скажем, нью-йоркские джанки готовы сию минуту вынести фамильные серевизы и мамины драгоценности в обмен на банку кетамина. Вложив деньги в вышеуказанное вещество и потратившись на билет до Нью-Йорка, вы гарантированно окупите затраты. Там же можно по дешевке приобрести небольшую партию марихуаны, которая отлично идет в холодных странах. И не забывайте про конкуренцию, кривую спроса, необходимость регулярно удовлетворять постоянно растущие запросы со стороны правоохранительных органов и сезонные колебания цен...

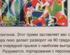
Dope Wars играется на одном дыхании. Вы рискуете проехать нужную остановку и забыть, на какой лекции находитесь, — ведь завтра в Малайзии будет отличный спрос на кокаин! Будучи завязанным на интерес публики к запрещенным темам, продукт на деле является вдумчивой и совершенно не требующей графического оформления стратегией. Бесплатную версию этого J2ME-наркотика мы выкладываем на наш CD/DVD, однако на сайте ***www.redteam.co.uk/dopewars*** можно заказать свежую версию игры, которую дилеры отпускают всего по $7. Для тех, кому мобильного телефона мало, советуем направиться по адресу ***www.beermatsoftware.com/dopewars***, где прямо сейчас можно скачать Dope Wars для Windows.

Nokia N-Gage

Pandemonium!

Жанр: Трехмерная аркада

Семь лет назад компания **Crystal Dynamics**, ответственная за появление серии **Legacy Of Kain**, выпустила одну из самых недооцененных, на мой взгляд, аркад того времени. Игра одна из первых использовала возможности модного **3Dfx**, и счастливые обладатели дорогой железки наслаждались отменной графикой. Сегодня **Pandemonium** успешно портирован на Nokia N-Gage и прекрасно чувствует себя на новой платформе.



Игра представляет собой классическую плоскую аркаду, завернутую в трехмерную оболочку, — со всеми ее ужимками, прыжками, коллекционированием монеток и меткими приземлениями на голову врагам. Несмотря на то что персонаж двигается в одной плоскости, все окружающие его объекты, включая врагов, декорации и всевозможные выступы, сделаны из полигонов. Этот прием заставляет вас с замиранием сердца следить, как камера лихо делает разворот на 90 градусов, демонстрируя очередной прыжок с наиболее выгодного ракурса.

Разумеется, портирование с персонального компьютера на мобильный телефон не прошло даром — больше всего досталось звуковому сопровождению. Вместо шума водопада и шлепанья по лужам — какое-то невнятное хриплое кваканье. Зато Pandemonium! идеально выверен с точки зрения производительности и позволяет себе легкое притормаживание только в особо перегруженных графикой сценах. Все остальные составляющие — точь-в-точь такие же, какими мы их помним с тех давних времен.

Pandemonium!

SonicN

Жанр: Аркада

N-GAGE
SONIC N
SEGA

Классический "Соник" от **Sega** на экране мобильного телефона! 12 уровней, 6 игровых зон и 3 персонажа. Вместе с коллекционированием колец, прыжками, фирменными трамплинами и синими колючками возвращается детство, **Sega Megadrive 2** и пломбир "Морозко" за рубль двадцать. Соник супер-ежик — квинтэссенция всего, что мы любим в аркадах — придется владельцам N-Gage как нельзя кстати.

К сожалению, фирменное звуковое сопровождение сильно пострадало при портировании, и вместо любимых с детства мелодий вы рискуете услышать невнятный хрип с редкими потрескиваниями. Поэтому, во избежание серьезного удара по ностальгии, музыку настоятельно рекомендуется отключить. В остальном — это тот самый "Соник", которого мы всегда любили. С его огромными уровнями, крабами-врагами и бесконечными кольцами (собрать все до единого на уровне — дело чести для уважающегося себя фаната). ■

SonicN

ЦИВИЛИЗАЦИИ СТАТУСА

ВСКРЫТИЕ RISE OF NATIONS

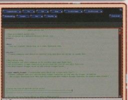
АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН
E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Rise of Nations стала этакой "темной лошадкой" для геймеров. Игру на момент выхода особо никто не ждал, тем менее она получилась просто отменной, в основном благодаря удачному совмещению жанров пошаговой стратегии и стратегии в реальном времени. Впрочем, как оказалось, из игры легко можно сделать традиционную RTS и даже экономическую стратегию со всеми присущими данным жанрам атрибутами. Нужно только произвести умелое "хирургическое" вмешательство, что мы сегодня и сделаем.

ВСЕГО ПОНЕМНОЖКУ

Вскрытие мы начнем с исследования игровой директории. В ней нас будут интересовать следующие каталоги: **\ai**, **\art**, **\conquest**, **\data**, **\mapstyles**, **\sounds**, **\terrain art**, **\tribes**. Первый несет в себе файлы скриптов формата **bhs** — их удобнее всего редактировать во встроенном в игру редакторе скриптов **Script Editor**, который вызывается из меню **Tools & Extras**. Скрипты отвечают за поведение компьютерных противников. Без знания основ программирования сюда лучше не лезть. А вот если вы имеете опыт редактирования скриптов, то можете полностью "перекроить" местный AI, корректируя bhs-файлы.

В директории **\art** разработчики поместили игровую графику (скины юнитов, изображения строений, некоторые интерфейсные картинки), представленную **tga**-файлами. Для работы с последними подойдет практически любой современный графический редактор (рекомендую **Photoshop**). Картинки с изображением строений бывают нескольких видов — каждому зданию соответствуют несколько tga-файлов с разными окончаниями в названии. Все эти файлы содержат различные модификации одного и того же строения, отличающиеся принадлежностью к той или иной нации и эпохе. Если на конце имени графического файла стоит сочетание "**_S**", это означает, что он несет в себе альфа-канал рисунка (используется в основном для создания разного рода эффектов) с тем же названием, но без этого окончания. Совсем не сложно подправить внешний облик юнитов и построек. Тем более что в Rise of Nations и то, и другое вы можете изменять практически до неузнаваемости и без особых усилий с вашей стороны, ведь графика в игре двумерная.


▲ Окно редактора скриптов

Также в папке **\art** размещаются подкаталог **\snow**, где хранятся изображения заснеженных зданий, и игровые ролики, записанные в формате **wmv** (их два: **iface_bg_movie.wmv** — фоновая заставка, отображаемая в главном меню игры, и **opening.wmv** — вступительный ролик). Оба видео можно просмотреть в **Windows Media Player** и заменить на другие заставки в соответствующем формате.

Каталог **\conquest** посвящен режиму игры **Conquer the World Campaign** и состоит из подкаталогов **\RenderMaps** (здесь хранится графический файл **RENDER_CTW_World_Map_01.png**, изображающий карту мира) и **\scripts** (**bhs**-скрипты, используемые при прохождении кампании). Кроме названных директорий, в папке **\conquest** вы найдете файлы **CTW_World_Map_01.xml** и **CTW_World_Map_01_strings.xml** (о том, как работать с xml-файлами, читайте ниже), в которых прописаны названия различных областей на карте и некоторые другие связанные с кампанией надписи.

Каталог **\sound** содержит звуковые эффекты, речь игровых персонажей (находится в подкаталоге **\taunts**) и музыку (в подкаталоге **\tracks**). Все звуковые файлы записаны в формате **wav**, что существенно упрощает работу с ними. На место здешних треков рекомендую поставить любимые композиции, а также произвести переозвучку (благо "голосовых" файлов здесь не так много), тем самым сделав первые шаги на пути русификации игры.

Следующая важная для нас директория — **\terrain art**. Она содержит текстуры ландшафта, представленные в виде **tga**-файлов и разнесенные по пяти основным подкаталогам: **\cliffs** (текстуры скал), **\newwater** (текстуры воды), **\rivers** (реки), **\roads** (дороги), **\tilesets** (земля). Перерисовывая местные картинки, несложно смоделировать новый тип ландшафта — например, закрытые пространства. В этом вам также помогут **xml**-файлы из папки **\mapstyles** (располагается прямо в игровой директории), в каждом из которых вы найдете общие характеристики того или иного типа местности.

ТЕОРИЯ

Теперь загляните в папку **\data**. В ней вы обнаружите множество файлов формата **xml**. Как видно из расширения, эти файлы написаны на XML — языке гипертекстовой разметки, используемом для создания и размещения документов в интернете, — и по своему строению очень напоминают **html**-страницы. В первую очередь это проявляется в том, что оба формата используют практически идентичную структуру тегов. Редактировать **xml**-файлы игры можно в стандартном "**Блокноте**". Все они построены по следующему принципу.

▲ Библиотека стараниями вашего покорного слуги благополучно трансформировалась в редакцию "Мании"

Основная часть файла, как правило, разбитая на большое количество разделов, начинается с надписи **<ROOT>** и заканчивается надписью **</ROOT>**. Тем же способом оформляются начало и конец каждого раздела, только на месте слова ROOT стоит название блока. Часто в xml-файлах на первом месте стоит раздел **COMMENTS**, который содержит только простые комментарии (обычно здесь разъясняется назначение представленных в файле параметров), которые на игру никак не влияют. Далее начинаются главные разделы файла. В каждом из них наличествуют те или иные игровые параметры, которые оформляются следующим образом: **<X>N</X>**, где X — название атрибута, а N — его значение.

ВОЙСКА

Переходим к редактированию основных **xml**-файлов. Наш первый подопытный кролик из каталога **\data** носит имя **unitrules.xml** и хранит в себе характеристики игровых юнитов. Каждой боевой единице отводится отдельный раздел, озаглавленный словом **UNIT**. В любом таком блоке вы встретите набор приведенных ниже атрибутов.

NAME — кодовое название юнита. Обратите внимание на то, что в файле существуют разделы с одинаковыми значениями этого параметра — такие блоки описывают одних и тех же юнитов, но для разных наций (один из блоков является основным и относится к большинству народностей). Отличать такие разделы друг от друга следует по значению характеристики **TYPENAME** (о ней — чуть позже). Если в характеристике прописано наименование того или иного этноса, то блок соответствует юниту только этой нации (например, у корейских горожан значение атрибута **TYPENAME** выглядит как **Citizen Korean**, в том время как у крестьян всех остальных народностей — просто **Citizen**).

GRAPH — облик воина (здесь нужно указать название спрайта с внешностью юнита, найти которое вы можете в файле **unit_graphics.xml**).

TYPENAME — наименование воина в игре.

OBJ_MASK — тип боевой единицы. Значение параметра складывается из четырех заглавных латинских букв и в некоторых случаях — цифр (последний символ иногда отсутствует). Первый символ задает тип юнита по способу и средству передвижения (**F** — пехотинец, **M** — конный юнит, **N** — водный, **3** — воздушный, **V** — наземный транспорт), второй знак определяет вооружение воина (**R** — лук, **G** — ствол, **S** — осадное/артиллерийское орудие, **X** — разрывные снаряды, **B** — бомба, **U** — пушка с пробивающими броню пулями, **6** — противоздушное орудие, **W** — юнит дерется руками), третий — род войск, к которому принадлежит боевая единица (**Q** — легкая пехота, **H** — тяжелая пехота, **C** — горожанин, **E** — всадник на слоне, **K** — лучник, **O** — лучник на лошади, **4** — легкая кавалерия, **Y** — тяжелая кавалерия, **T** — танк, боевая машина), четвертый — специфические особенности воина (**J** — способность атаковать воздушные юниты, **A** — наличие брони, **Z** — умение обнаруживать невидимые субъекты). Первые три символа нужно менять только при создании полностью нового юнита; простая замена одной буквы на другую в данном случае ничего не даст. Иными словами, произведенные здесь изменения необходимо подкрепить корректировкой анимации бойца, для чего вам придется обратиться к файлу **anim_graphics.xml**. А вот четвертый знак можно править как угодно.

▲ Генерал, в одиночку расправляющийся с вражеским караваном

FLAGS — данный показатель представляет собой набор базовых характеристик юнита. Значение атрибута представляет собой сочетание латинских букв (они должны быть строчными), каждая из которых подразумевает наличие или отсутствие у воина той или иной способности. Приведу обозначения особо важных характеристик, входящих в состав параметра: **b** — юнит является транспортным средством на конной тяге, **c** — воин является вспомогательным (таких юнитов компьютер строит очень редко), **d** — компьютер строит данный юнит чаще вспомогательных, но реже остальных, **g** — юнит стреляет по сторонам (в основном используется для кораблей), **h** — для производства юнита не нужно проводить исследований, кроме тех, что прописаны в качестве значения атрибутов **PREQ0**, **PREQ1**, **PREQ2** (о них читайте ниже), **l** — воин может заходить в город ("главное" здание базы) или сторожевую башню и находиться там, **m** — юнит может размещаться в крепости, **n** — юнит погибает при нападении на врага (используется для подрывников-смертников), **o** — юнит может становиться невидимым, **p** — юнит нельзя построить ни в одном строении, **r** — юнит является осадным орудием, **t** — танком, **u** — подводной лодкой, **v** — юнит обладает способностью стрелять по врагам в движении, **y** — юнит является нестандартным или уникальным воином (уникальные воины — это юниты, которые может производить только одна нация), **z** — юнит качается из стороны в сторону при атаке врагов. Ставя тем или иным юнитам буквы **c** и **d** в значение параметра, вы, пусть и не сильно, влияете на искусственный интеллект компьютерных игроков. Скажем, прописав горожанам букву **c**, вы существенно ослабите AI, так как компьютер станет крайне редко нанимать горожан и, соответственно, будет медленно развиваться. Говоря об остальных характеристиках, советую вам присвоить всем боевым единицам способность атаковать в движении **(v)**, ведь в реальной жизни на это способны практически все виды войск, а не только "избранные". Играть станет заметно сложнее и интереснее.

WHERE — строение, в котором вы нанимаете/изготавливаете данную боевую единицу. Укажите здесь кодовое название этой постройки (оно определяется параметром **NAME** в соответствующем данному сооружению разделе файла **buildingrules.xml**). Следует также отметить, что во всех случаях, когда вы ссылаетесь на какой-либо юнит, строение или алгрейд, при изменении значения того или иного параметра вы должны указывать именно кодовое (не игровое) название нужного вам объекта или исследования (за кодовыми именами юнитов обращайтесь к файлу **unitrules.xml**, строений — **buildingrules.xml**, алгрейдов — **techrules.xml**).

ATTACK — сила юнита; равна количеству хит-пойнтов, которые в обычных условиях отнимает воин у жертвы за одну атаку. Можно обучить генералов и шпионов атакующим способностям. Довольно странно, что горожане и студенты в игре атакуют противника, а шпионы и генералы, которые, по идее, должны в совершенстве владеть оружием, им вообще пользоваться не умеют! Хотя завышать эти значения данным юнитам не рекомендуется: они и так хороши благодаря своим умениям.

HITS — здоровье (в хит-пойнтах). Лично я сделал горожан более живучими и сильными, и они стали не такими уж и беспомощными, а раздражающая многих тактика отстрела издали крестьян соперника отпала сама собой.

MOVES — скорость передвижения. Прописывая параметру большие значения — где-то в районе 30 000 (бóльшие числа игра воспринимает некорректно), — вы фактически обучаете юниты телепортироваться в указанную точку. Для своего мода я, например, подготовил бойцов, способных к телепортации (следовательно, незаменимых в разведке), но при этом достаточно дорогих, слабых в атаке и обладающих плохим здоровьем.

COST — стоимость юнита. Значение характеристики представляет собой сочетание числа и буквы. Первое обозначает количество ресурса, умноженное на 10, тип которого задается буквой: **f** — пища, **t** — дерево, **m** — металл, **g** — деньги, **k** — знание, **o** — нефть. В случае, если для сооружения юнита требуется несколько различных ресурсов, вы должны указать их количество через слэш **(/)**. Например, у фрегата **(Frigate)** здесь стоит значение **6t/6m**, означающее, что для его постройки вы должны затратить 6 единиц дерева и столько же металла.

Так выглядят значения всех параметров, определяющих стоимость чего-либо в ресурсах. Меняя значение данного атрибута, вы оказываете существенное влияние на геймплей и скорость игры. Повысьте указанное число у основных юнитов, и их найм будет осуществляться значительно дольше, а следовательно, замедлится и игровой процесс, понизьте — и игра станет динамичнее. Можете также менять тип ресурсов, требуемый для найма того или иного воина. Для горожан можно, например, установить цену не только в пищевом эквиваленте, но и в деньгах, что будет вполне логично.

SUPPORT — прибавка к цене юнита, осуществляемая с постройкой каждого нового экземпляра. Задается по аналогии с предыдущей характеристикой; единственное отличие — после буквы, обозначающей тип ресурса, здесь ставится пробел, а за ним — слово **support**. Если вам не по душе возрастающая стоимость воинов, просто отключите этот режим, прописав ноль или вообще убрав данный параметр у каждой боевой единицы.

JOB_TIME — время, необходимое для сооружения юнита. Данный атрибут, как и все остальные игровые параметры, связанные со временем, измеряется в особых единицах, равных **0,015** секунды. Изменяя параметр, несложно корректировать динамику игры.

PREQ0 — первый апгрейд, без совершения которого невозможно начать производство данной боевой единицы. Причем это может быть как обычное исследование, проводимое в том или ином здании, так и переход в определенную эпоху. Если юнит не требует предварительного проведения апгрейдов, здесь должно стоять слово **none**. Названия всех апгрейдов (задаются параметром **NAME**) вы найдете в файле **techrules.xml**.

PREQ1 — второй апгрейд, без совершения которого вы не можете покупать юнит (может отсутствовать).

PREQ2 — третий апгрейд (также может отсутствовать).

FROM — воин, из которого получается юнит путем апгрейда.

JUMP — новый юнит, в которого может превратиться текущий после улучшения.

RANGE — максимальное расстояние, на которое юнит может стрелять из своего оружия. Этот параметр, как и все остальные, связанные с расстоянием, измеряется в клетках (четыре клетки равны по площади ферме).

LOS — зрение бойца. Величина области вокруг юнита, на которую не распространяется туман войны.

SCIENCE_LOS — прибавка к зрению воина при переходе на новый научный уровень.

RECHARGE — время, требуемое для перезарядки оружия юнита (в секундах).

ARMOR — броня. Указанное здесь число показывает, насколько уменьшается урон от каждой атаки, производимой по данному юниту.

DOMAIN — "среда обитания" воина. Может быть следующих видов: **Land** (земля), **Sea** (вода), **Air** (воздух). Довольно забавно выглядит рассекающий волны крестьянин.

TO_HIT — вероятность поражения бойцом центра заданной цели (в процентах). Если стоит 100, юнит всегда будет попадать в центральную часть "мишени" — ее самое уязвимое место.

ATTENUATE — снижение с каждой клеткой точности производимого воином выстрела (в процентах). Значение характеристики указывается со знаком "-". Данный атрибут имеет смысл менять только для "стреляющих" юнитов. Эта и предыдущая характеристики определяют меткость воина.

CAT — категория, к которой относится боевая единица. От значения этого показателя зависит, какого рода приказы будет отдавать компьютер данному юниту. Возможные варианты: **Civilian** — мирное население, **Command** — командный состав, **Foot** — пехота, **Artillery** — артиллерия, **Mounted** — кавалерия, **Sail** — парусные суда, **Naval** — флот (кроме парусных судов), **Air** — воздушные войска, **Mech** — машины.

PROGRESSION — тип нарастания стоимости юнита. **0** — цена на юнит растет на "единичку" при покупке каждого нового воина данного типа, **1** — стоимость увеличивается на "единичку" при найме любого бойца в этом же здании, **2** — увеличение цены равно количеству юнитов данного типа, имеющихся в вашем распоряжении, **3** — прибавка к стоимости боевой единицы равна числу юнитов, произведенных вами в этом же строении.

SPLASH — радиус поражения оружия данного воина (только для бойцов, вооруженных пушками с разрывными патронами).

AMMO_PER_ATT — скорострельность оружия.

TURN_SPEED — поворотливость юнита. Чем выше значение, тем быстрее боец будет разворачиваться при необходимости.

PROJ_SPEED — скорость полета снаряда.

CARRY_SIZE — параметр определяет, сколько мест будет занимать боевая единица при перевозке в транспорте.

POP — прирост к населению вашего государства, осуществляемый с наймом данного бойца. Хотите больше не беспокоиться о переизбытке населения? Тогда ставьте всем юнитам "0".

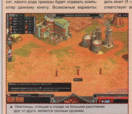
RESEARCH_PREMIUM_TIME — прибавка к продолжительности строительства юнита, происходящая после апгрейда. Первоначальное время на сооружение боевой единицы, заданное атрибутом **JOB_TIME**, умножается на указанное здесь число. Разрешено прописывать число меньше 1, после чего юнит будет появляться на свет быстрее.

RESEARCH_PREMIUM_COST — рост стоимости боевой единицы после апгрейда. Работает так же, как и предыдущая характеристика.

JOB_EXTRA_TIME — прибавка ко времени строительства юнита, осуществляемая с наймом каждого нового бойца данного типа.

MANA — начальное (и максимальное) количество "умения" **(craft)**.

TRIBE_MASK — показатель определяет, какие народности могут строить данную боевую единицу. Значение параметра представляет собой восемнадцать цифр (причем среди них могут быть только **0** и **1**), каждая из которых показывает, может ли та или иная нация производить юнит (**1** — да, **0** — нет). Первая цифра соответствует ацтекам, последняя — монголам (обозначения остальных народностей вы можете найти с помощью уникальных юнитов, обращаясь к значению данного параметра в соответствующих разделах).



▲ Пехотинцы, стоящие в отряде на большом расстоянии друг от друга, являются грозным оружием.

CARRY — число человек, которое может перевозить юнит. Разработчики присвоили транспортную способность только нескольким средствам передвижения, специализирующимся исключительно на перевозке пассажиров. Согласитесь, логичнее будет предоставить возможность перевозить людей всем транспортным средствам, но при этом не приспособленные для этого виды транспорта, вроде танков и джипов, должны вмещать в себя не более 2—3 человек. Так будет более реалистично.

GUY_SPACING — расстояние между солдатами в отряде пехотинцев (как известно, пехота появляется на свет в количестве трех бойцов, управление которыми осуществляется как одним юнитом). Увеличьте указанное здесь число, и все члены отряда станут практически полноценными юнитами.

X_SPACING — дистанция между бойцом и другими воинами (когда все они объединены в общую группу) по оси X.

Y_SPACING — по оси Y.

CIRCLE_RADIUS — радиус кружка вокруг юнита, отображающего, что последний выбран и готов к исполнению приказов. Если вы повысили значение показателя **GUY_SPACING** у пехотинцев, желательно увеличить и указанное здесь число, чтобы солдаты не разбегались за пределы "кружка выбора".

GRID_X — расположение по горизонтали кнопки, нажав на которую, вы начинаете строительство данного юнита (в меню строения, где он производится). Значение атрибута должно находиться в промежутке от **0** до **4** (чем оно больше, тем правее размещается кнопка).

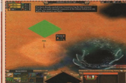
GRID_Y — то же по вертикали. Минимальное значение — **0**, максимальное — **3** (максимальное значение параметра зависит от здания-производителя: в каких-то постройках оно ниже, в каких-то выше, но неизменно меньше 4). Чем выше значение, тем ниже располагается кнопка. При переводе воина из одного строения в другое посмотрите, не занято ли в последнем место, где вы хотите разместить кнопку с изображением переводимого юнита. Если занято, измените ее месторасположение, редактируя значения этой и/или предыдущей характеристики.

Изменяя описанные выше параметры, несложно изменять имеющиеся в игре юниты и создать совершенно новые юниты. Во втором случае вам также понадобится подправить внешность оригинальных воинов, перерисовывая их скины (напомню, что вся графика находится в каталоге **\art**). Кроме того, желательно присвоить новоиспеченным бойцам специальные способности. Я, например, "слепил" юнитов-героев — дорогих по цене, но невероятно сильных в бою, наделенных крепким здоровьем и рядом полезных умений.

СООРУЖЕНИЯ

Переходим к рассмотрению параметров строений, заключенных в файле **buildingrules.xml**. Каждой постройке соответствует блок под названием **BUILDING**. Многие из атрибутов уже знакомы вам по файлу **unitrules.xml**. К их числу относятся характеристики **NAME**, **GRAPH**, **OBJ_MASKS**, **HITS**, **TO_HIT**, **ATTENUATE**, **ATTACK**, **RANGE**, **SPLASH_AREA** (в файле **unitrules.xml** он назывался просто **SPLASH**), **TRIBE_MASK**, **AMMO_PER_ATT**, **RECHARGE**, **ARMOR**, **LOS**, **SCIENCE_LOS** и **PROJ_SPEED**. С этими настройками, думаю, все понятно. Поэтому рассмотрим список параметров, имеющихся только у строений.

BUILD_FLAGS — набор общих характеристик постройки (этот параметр также имеется у юнитов и называется **FLAGS**, но для строений входящие в его значение буквы расшифровы-



▲ После изменения всего одно параметра здания можно строить за чертой города.

ваются иначе): **a** — здание можно строить на земле, **b** — на воде, **e** — сооружение может быть построено за пределами города, **f** — может быть воздвигнуто на нейтральной или вражеской территории, **g** — постройка является местом сбора ресурсов, **j** — нельзя строить данное здание в нескольких экземплярах в пределах одного поселения, **n** — строение не переходит на сторону врага, когда последний разрушает "главное" здание города. Если вы считаете, что элементы "Цивилизации" плохо вписываются в игру, можете убрать один из них — ограниченные по территории города, — вставив всем постройкам в значение данного параметра буквы e и f. Теперь вам не придется строить множество рассеянных по карте поселений, и игра станет похожей на традиционную RTS.

Характеристики **SUPPORTVALUE0** и **SUPPORTVALUE1** определяют прирост стоимости здания при постройке нового сооружения данного вида. Значение параметра выражается в ресурсах, заданных показателями **SUPPORT0** и **SUPPORT1** (**food** — пища, **timber** — дерево, **metal** — металл, **wealth** — деньги, **knowledge** — знание, **oil** — нефть).

Атрибут **PLUNDER** указывает на количество ресурса, заданного параметром **PLUNDER_GOOD** (возможные значения те же, что у настроек **SUPPORT0** и **SUPPORT1**), который получает игрок, разрушив или обокрав вражеское здание данного вида.

CAT — категория, к которой относится сооружение (**E** — строение, предназначенное для развития экономики, **M** — военное сооружение, **W** — чудо света). Используется только для определения типа меню, которое отображается при выборе постройки.

JOB_TIME — время, которое требуется одному горожанину, чтобы соорудить данную постройку.

WONDER_VAL — количество "очков чуда" **(wonder points)**, которое дает данное здание. У обычных строений, не являющихся чудесами света, прописан ноль.

BASE_ARROWS — число выстрелов, которое может произвести данное сооружение без перезарядки, будучи не заселенным юнитами (данную настройку имеет смысл менять только у "атакующих" строений).

GARRISON_MAX — максимальное число человек, которые могут укрыться в строении.

X_SIZE — размер здания по горизонтали (в клетках).

Y_SIZE — размер по вертикали.

Как известно, в Rise of Nations каждая нация может строить любое чудо света, что многие игроки считают несколько нелогичным: Эйфелева башня смотрится совсем не к месту на базе русских. Предлагаю восстановить историческую справедливость и разрешить сооружать каждое чудо света лишь нации, построившей его в реальной жизни (к тому же это увеличит отличия между этносами). Кремль — русским, статую Свободы — американцам, пирамиду Хеопса — египтянам и т.д. (а народности, не имеющие собственных чудес света, смогут строить универсальные чудеса, не имеющие "родины"). Достичь такого результата можно, изменяя значения параметра **TRIBE_MASK**. Поскольку в результате произведенного преобразования общее число чудес света сократится, рекомендую поднять их стоимость и количество "вырабатываемых" зданиями очков. Это позволит сохранить баланс.

Корректируя значения вышеперечисленных атрибутов, несложно добавить в игру новые сооружения, ставя их на место оригинальных. При этом необходимо изменить внешний вид заменяемого строения, не оставив также без внимания проводящиеся в здании исследования, но об этом — чуть ниже. Если вы не хотите производить серьезные изменения, просто слегка подправьте характеристики того или иного сооружения. Лично я поднял стоимость чудес света и изменил их функции: в моем моде они не только дают игрокам "очки чуда" и всевозможные бонусы, но и позволяют нанимать мощных юнитов-героев (в египетских пирамидах, например, нанимаются ожившие мумии), созданных посредством правки файла **unitrules.xml**.

ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

В файле **techrules.xml** вы найдете настройки, связанные с разного рода технологическими исследованиями, в том числе с переходами из одной эпохи в другую (с них-то и начинается файл). Каждому апгрейду соответствует свой раздел, именуемый словом **TECH**. Вот перечень основных местных атрибутов.

NAME — кодовое название апгрейда.

AGE — эпоха, начиная с которой, вы можете проводить данное исследование.

COST — стоимость апгрейда.

PREQ0 — первое исследование, необходимое для проведения данного исследования.

PREQ1 — второй апгрейд, необходимый для проведения данного апгрейда.

PREQ2 — третий апгрейд.

JOB_TIME — время, которое требуется на совершение данного апгрейда. Авторы игры почему-то решили, что переходы между эпохами в среднем занимают время, сравнимое со скоростью сооружения многих игровых зданий, что, на мой взгляд, в корне неправильно. Так что советую повысить значение характеристики для "эпохальных" апгрейдов. Игра станет реалистичнее.

WHERE — постройка, где проводится данное исследование. Меняя эту настройку, вы можете, например, перенести проведение большей части апгрейдов в отдельное здание — какой-нибудь исследовательский центр, созданный с помощью правки файла **buildingrules.xml**.

GRID_X — расположение по горизонтали кнопки, нажав на которую, вы начинаете делать данный апгрейд, в меню строения, где он производится.

GRID_Y — оно же по вертикали. Этот и предыдущий параметры принимают те же значения, что и одноименные настройки из файла **unitrules.xml**.

Правка описанных выше атрибутов позволит вам совершать значительные преобразования над доступными в игре апгрейдами. Полностью новые исследования сделать вряд ли получится — параметров у них не так много, — но "перекроить" систему апгрейдов в целом вполне можно.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

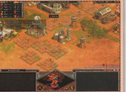
В файл **craftrules.xml** прописаны параметры специальных способностей юнитов. Каждой такой способности отводится свой раздел, начинающийся со слова **CRAFT**.

NAME — условное обозначение способности.

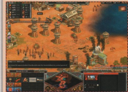
TYPE_NAME — название умения в игре.

FLAGS — группа общих характеристик способности (задается по аналогии с одноименным параметром из файла **unitrules.xml**). Может состоять из следующих компонентов: **a** — умение должно быть исследовано, **b** — способность применяется против юнитов, **c** — против строений, **d** — оказывает воздействие на выбранную область, **e** — воздействует на свои юниты, **f** — на врагов, **g** — может быть использована без прекращения воином выполнения предыдущих приказов, **h** — оказывает воздействие на союзные войска, **i** — применятся только против транспортных средств, **j** — против людей, **k** — воздействует на нейтральные юниты и объекты, **l** — действие умения не распространяется на невидимые юниты.

COST — стоимость (в ресурсах) исследования данной способности (у умений, не подлежащих исследованию, здесь прописан ноль).



▲ Теперь в каждом городе может быть до десяти ферм.



▲ После редактирования файла craftrules.xml у генерала в игре появилось пять новых умений.

COST2 — цена на использование умения. Отсутствует у всех умений, связанных с конкретными юнитами. Как вам идея перевести стоимость скиллов из маны в ресурсы? По-моему, весьма оригинально. Если вы того же мнения, установите для каждого умения соответствующую цену, а в значение параметра **MANA** поставьте ноль.

JOB_TIME — время, затрачиваемое на использование способности.

RES_TIME — время для исследования умения.

DURATION — продолжительность действия умения (в секундах).

DURATION_UPGRADE — прибавка к продолжительности действия способности при переходе юнита на новый уровень (переход осуществляется путем апгрейда).

MANA — количество умения **(craft)** у воина, затрачиваемое на использование данной способности.

SPELL_RANGE — дальность действия умения.

FROM — первый юнит, обладающий данной способностью.

FROM2 — второй юнит, наделенный этим умением. Ставя в этой и в предыдущей характеристиках значение **none**, вы исключаете скилл из игры.

PREQ0 — апгрейд, проведя который, вы предоставляете юниту возможность пользоваться указанной способностью.

СЕКРЕТНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Исследования файла **craftrules.xml** показали, что в Rise of Nations имеются ***скрытые способности юнитов***, которые, вероятно, присутствовали в ранних версиях игры, но в финальную по каким-то причинам не попали. Вот что они из себя представляют: **Pilfer Resources** — кража ресурсов из вражеских зданий (запасы богатств строения определяются характеристиками **PLUNDER** и **PLUNDER_GOOD** в файле **buildingrules.xml**), **Rally!** — временное повышение скорости юнитов, находящихся в радиусе действия умения, **Assimilate** — привлечение на свою сторону вражеских построек, **Paradrop** — мгновенная высадка десанта на вражескую территорию, **Jam Radar** — временное обезвреживание противовоздушных пушек врага, находящихся в радиусе действия способности.

Чтобы вставить все эти умения в игру, вы должны проделать следующее. Найдите блок файла, соответствующий скрытой способности. В нем исправьте значение показателя **FROM** на название воина, которого вы хотите обучить данному умению, а в значение атрибута **PREQ0** пропишите слово **none**. Способность определена.

Начинайте присваивать новые скиллы юнитам, которым они больше всего подходят. Например, умения **Rally!** и **Jam Radar** как нельзя лучше подходят генералу, **Assimilate** и **Pilfer Resources** — шпиону, **Paradrop** — воздушному транспорту. Можно смоделировать новых воинов, редактируя файл **unitrules.xml**, и снабдить их новыми умениями. Я добавил в игру хакера, наделенного способностью **Jam Radar**, и вора, владеющего скиллом **Pilfer Resources**.

У воинов, обладающих какими-либо специальными способностями, нетрудно изменить набор скиллов или подкорректировать некоторые из них. Тех же, кто вообще не владеет никакими умениями, неплохо бы обучить тем или иным способностям, полезным для этих боевых единиц. Для этого вы должны вставить названия последних в значения параметров **FROM** или **FROM2** у интересующих вас умений, а также убрать с нулевой отметки количество маны (напомню, что оно определяется показателем **MANA** в файле **unitrules.xml**) у редактируемых бойцов.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Теперь "вскроем" файл **rules.xml**, в котором находится множество игровых параметров, влияющих на геймплей. Обратите внимание на то, что значения атрибутов указаны в кавычках и следуют за знаком равенства. При этом большинство значений параметров оформляется как дробь (чтобы значение получалось целым, просто поставьте в знаменатель дроби единицу) и указывается вместе с единицами измерения, указанными после соответствующих настройкам чисел. Также некоторые характеристики снабжены комментариями (в скобках). Ни единицы измерения, ни комментарии лучше не трогать: они помогают понять назначение того или иного показателя. Открывается файл разделом **CONSTANTS** (этот блок является ключевым в файле), содержащим общие игровые настройки. Приведу самые интересные из них.

UNIT_MOVE_SPEED — базовая скорость передвижения юнитов. Редактируя значение показателя, вы влияете на скоростные качества всех существ на карте, в том числе и животных. Считаете, что местные юниты слишком медлительны? Тогда смело повышайте значение параметра, но не переборщите: при слишком больших значениях воины будут не передвигаться, а буквально телепортироваться в указанную точку.

UNIT_TURN_SPEED — насколько быстро воины поворачиваются вокруг своей оси.

MILITARY_TRANSPORT_BONUS — бонус к скорости транспорта, начисляемый при переходе на новый уровень.

RANGE_INACCURACY — зависимость точности выстрела от расстояния, на которое он производится (чем больше расстояние, тем ниже точность).

HEIGHT_BONUS — прибавка к дальности стрельбы юнита, находящегося в горах (в процентах).

RIVER_MODIFIER — увеличение урона от любой атаки, который получает воин, погрузившись в воду.

AIR_UNIT_MANA_RECHARGE — скорость восстановления умения **(craft)** у воздушных войск.

CAPITAL_TERRITORY_BONUS — преимущество столицы по сравнению с обычными городами в размере территории вокруг поселения, на которой разрешено строить здания.

FORT_TERRITORY_MULTIPLIER — во сколько раз увеличиваются границы государства после постройки крепости **(Fortress)**.

CITY_TERRITORY_MULTIPLIER — во сколько раз увеличиваются границы государства после строительства города (**Small City** или **Large City**).

TERRITORY_BASE — величина территории только что построенного города (для нации, находящейся на первом гражданском уровне).

ACCEL_CONSTRUCT — ускорение постройки зданий. Указанное здесь число умножается на скорость строительства каждого сооружения, отчего она увеличивается, если значение больше 1, и уменьшается, если меньше.

ACCEL_TRAIN — ускорение строительства юнитов.

ACCEL_RESEARCH — ускорение проведения апгрейдов. Изменение значений этого и двух предыдущих атрибутов позволяет регулировать скорость игры: повысьте значения, и игра станет более динамичной, понизьте — и любая миссия затянется на несколько часов. Лично для меня предпочтительней второй вариант: слишком уж быстро проходят сражения.

BUILDING_HP_UPGRADE — прибавка к "здоровью" любого сооружения при переходе в новую эпоху (измеряется в процентах от прочности строения на текущем уровне).

PEASANT_RATE — скорость сбора ресурсов горожанами. Еще один параметр, непосредственно влияющий на динамичность геймплея.

SCHOLAR_RATE — скорость получения знаний студентами в университете. Данный атрибут, как и некоторые из указанных далее настроек, имеет пять значений; каждое соответствует определенному уровню юнита и следует за сочетанием **entryX**, где X — номер значения (чем он больше, тем выше уровень).

FARMS_PER_CITY_BASE — максимальное количество ферм в городе. Если вы делаете из Rise of Nations классическую RTS, стирая с карты границы городов, вам следует существенно повысить значение данного показателя (по меньшей мере, до 50).

GRANARY_BONUS — бонус к добыче пищи на фермах при строительстве амбара **(Granary)**.

LUMBERMILL_BONUS — увеличение добычи дерева при сооружении лесопилки **(Lumber Mill)**.

SMELTER_BONUS — прибавка к добыче металла при строительстве плавильной печи **(Smelter)**.

▲ В моей модификации нефтеперегонный завод повышает добычу "черного золота" на 60%.

REFINERY_BONUS — бонус к добыче нефти при постройке нефтеперегонного завода **(Refinery)**.

VILLAGE_TAXES — налоги, которыми облагается каждое поселение игрока (доход, поступающий в казну).

BUILDING_TAXES — налоги, которыми облагается каждое строение в городе. Значения этого и предыдущих параметров разработчики выставили на ноль, но все же правильнее будет, как мне кажется, установить небольшие налоги как для отдельных сооружений, так и для городов в целом (естественно, для последних они должны быть несколько выше). Это сделает игру более реалистичной и в то же время оригинальной.

MILITARY_UPGRADE_DISCOUNT — уменьшение стоимости всех апгрейдов (в процентах) воинов, происходящее при переходе на новый военный уровень.

MILITARY_UNIT_DISCOUNT — скидка на стоимость каждой боевой единицы, получаемая вами за достижение нового военного уровня.

CAPITAL_BUILD_TIME — время, уходящее на строительство столицы (в процентах по сравнению со временем создания обычного города). Данный параметр влияет только на миссии, в которых вы начинаете прохождение без начальных строений.

Под показателем **PYRAMIDS_COMMERCE** начинается область файла с атрибутами, задающими бонусы, которые дает то или иное чудо света. Все здешние параметры имеют имена вида **X_Y**, где X — название чуда света, а Y — наименование бонуса. Например, характеристика **EIFFEL_OIL** определяет бонус к добыче нефти (в процентах), даваемый Эйфелевой башней. Обратите внимание на то, что авторы в итоге исключили из игры некоторые бонусы, поставив соответствующим им параметрам нулевые значения. Вы можете легко вернуть их обратно и посмотреть, как они изменяют геймплей.

Далее идут характеристики различных наций, обозначающие преимущества каждой из представленных в игре народностей. Названия таких атрибутов строятся по той же схеме, что и параметры чудес света, только здесь на месте X стоит название этноса. Изменение этих настроек поможет вам сделать отличия между нациями более значительными.

Ближе к концу раздела **CONSTANTS** вы найдете параметры, названия которых начинаются с сочетания **CTW**, означающего, что эти настройки относятся к режиму игры **Conquer the World Campaign**. Если вы являетесь поклонником этого варианта игры, логично подправить значения некоторых атрибутов, дабы сделать прохождение кампании более увлекательным.

Если раньше вы просто добавляли в игру новые юниты и строения, то теперь настало время произвести кардинальные изменения в геймплее, редактируя файл **rules.xml**. Это необходимо для создания настоящей модификации. Хочу также обратить ваше внимание на то, что в статье разобраны далеко не все параметры из данного файла — предпочтение отдавалось лишь самым важным и необычным атрибутам. С редактированием остальных вы можете поэкспериментировать самостоятельно.

РУСИФИКАЦИЯ

Из оставшихся xml-файлов каталога **\data** важными при создании мода являются следующие: **building_graphics.xml** — графические параметры строений, **unit_graphics.xml** — графика юнитов, **resourcerules.xml** — характеристики игровых ресурсов и их месторождений, **conquestrules.xml** — некоторые параметры, определяющие характер игры в режиме Conquer the World Campaign, **alternatenames.xml** — список реальных названий всевозможных исследований, **translated_strings.xml** и **string_lookup.xml** — содержание интерфейсных надписей, **typenames.xml** — названия строений, эпох и базовых апгрейдов. Изучая последние пять файлов и меняя значения имеющихся в них атрибутов, несложно полностью русифицировать игру. Также обратите внимание на файл **localized_files.xml**, хранящийся в корневой директории игры и содержащий полный перечень файлов, в которых встречаются игровые тексты.

Next Turn
The Steppes
Unclaimed Territory

▲ Стартовое количество денег, размеры выплат дани — эти и многие другие связанные с кампанией настройки можно изменить в файле rules.xml.

Отдельного упоминания заслуживает папка **\tribes**, в которой находятся текстовые файлы, описывающие игровые нации (названы файлы так же, как и описываемая в них народность). Построены все файлы по следующему принципу. Начинается файл с параметра **name**, определяющего название народности (указывается в кавычках). Далее следует раздел **LEADERS**, в котором (в виде атрибутов **LEADER**) перечисляются имена всех правителей государства. Еще ниже находится блок **CITIES**, где вы найдете названия всех городов страны (характеристики **CITY**). Можете переименовывать игровые поселения и монархов, попутно переводя на русский все названия.

Создавая модификацию, помните, что качественный мод не обойдется без новых воинов и строений, для которых стоит изменить умения и апгрейды, подправить игровые тексты с описанием характеристик, скрипты, перерисовать графику.

▲ Вам не составит труда перевести на русский язык названия городов, редактируя файлы из директории \tribes.

Дарю вам пару идей, которые вы можете использовать при разработке собственной модификации. Превратите игру в классическую стратегию реального времени. Для этого вы должны избавиться от границ городов, убрать ограничения на количество строений и нарастание стоимости юнитов и построек, слегка убавить скорость строительства воинов и зданий, а также быстроту исследований.

Если хочется чего-то более экзотического, можно переделать Rise of Nations в экономическую стратегию. Для этого достаточно запретить производство всех атакующих юнитов — характеристика **p** в значении параметра **FLAGS** в файле **unitrules.xml** — и усложнить экономическую систему игры; для этого нужно убрать лимит на количество ферм, обложить города и отдельные здания небольшими налогами, повысить эффективность работы сооружений, перерабатывающих ресурсы. В таком моде основным условием для победы является постройка определенного числа чудес света; желательно при этом повысить их стоимость.

Если же эти варианты вас не устраивают, то вы всегда можете придумать свой. Пара вечеров изменения игровых характеристик — и перед вами совершенно новая игра, мало чем похожая на оригинальную Rise of Nations. ■

МАКСИМУМ ОТ MAXИМУМА

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ MAX PAYNE 2

ВЛАДИМИР БОЛВИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Парень по имени Макс убивает всех своих врагов. Никакой сортир не спрячет. Мы любим Макса за то, что он делает, и за то, как он это делает. Но игра проходится всего за три-четыре вечера. Неужели придется еще несколько лет ждать третьей части? На наше счастье, парни из **Remedy Entertainment** выпустили пакет инструментов к игре. В него входят редактор уровней **MaxEd2**, распаковщик игровых ресурсов **RASMaker2**, редактор системы частиц **ParticleFX** и конвертер 3D-файлов из 3DS Max (5-й версии) в формат Max Payne 2. Что еще нужно для счастья? С помощью этого набора можно создавать свои собственные миссии, действие которых происходит хоть в Бронксе, хоть на планете Осирис. Было бы желание. Что? Желание есть? Тогда — оставайтесь с нами. На протяжении нескольких номеров мы будем рассказывать вам, как работать в одном из самых мощных редакторов для 3D-игр — MaxEd2. Изменять оригинальные уровни в утилите нельзя, поэтому мы будем строить виртуальный мир, что называется, с чистого листа.

Подготовка инструментов

Пакет инструментов для редактирования Max Payne 2 доступен для скачивания по адресу ***www.rockstargames.com/maxpayne2/mods/MaxPayne2Tools.exe***, но значительно проще взять его с нашего CD- или DVD-диска прошлого номера журнала (где, кстати, был краткий обзор MaxEd2).

После того как инструменты будут установлены, в папке с игрой появится новая директория — **MaxPayne2Dev**. Теперь это ваша MODная инструментальная база.

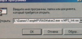
Разработчики утверждают, что инструменты для редактирования **Max Payne 2** предназначены для операционных систем **Windows 2000/XP**. Тем не менее они будут работать и под **Windows 98SE**, и в **Windows 98/ME**. Есть некоторая разница при установке редактора в разные операционки и во время работы в редакторе. Там, где это необходимо, я буду давать дополнительные указания по этому поводу.

В каталоге **MaxPayne2Dev** вы обнаружите много папок. Но прежде чем сломя голову бросаться на них с мышкой наперевес в поисках редактора, загляните в директорию **Games**. Довольно примечательная папочка. В ней должна была быть "специальная редакция" Max Payne 2, предназначенная для работы с редактором. Но там пусто! Что же делать? Обманули? Нет. Просто перед первым запуском редактора нужно немного потрудиться.

Найдите утилиту **RASMaker2.exe**. Это распаковщик игровых ресурсов. Лежит она в одноименной папке **RASMaker2**, которая проживает все в той же директории **MaxPayne2Dev** (которая дальше по тексту именуется **базовой**). **RASMaker2** — это инструмент без графического интерфейса. Он запускается из командной строки и работает в черном экране "под DOS". Если у вас имеется DOS-менеджер файлов (вроде **Volkov Commander** или **FAR**) — можете запускать ее оттуда. В этом случае после пуска RASMaker2 отключите отображение окон оболочки. Тогда вы увидите на экране полный список используемых утилитой параметров. Те, кто работает в Windows 98SE (далее Win98), перед запуском RASMaker2 должны скопировать динамическую библиотеку **rl.dll** из папки **...\Max Payne 2\MaxPayne2Dev\RasMaker2** в папку **C:\Windows\System**. Если этого не сделать, то утилита не запустится.

Пока любопытные исследуют черное окно DOS в поисках откровений, остальные читают, как обойтись без него. Max Payne 2 хранит свои "ценности" (файлы с ресурсами) в архивах. Это файлы с расширением **ras**. Их семь. Находятся они в корневой папке игры (**...\Max Payne 2**). Распаковка ресурсов — процесс вроде бы нехитрый. Но практика показывает, что засада встречает там, где ее не ждешь. Утилите RASMaker2 надо указывать конкретный путь до каждого отдельно взятого архива. Для указания пути используется параметр **—p**. Но чтобы не заморачиваться с путями, можно поступить проще. Вы создаете на любом диске (где есть достаточно свободного места) папку **TempMP** (название может быть любым). Копируете туда утилиту RASMaker2, и туда же — первый вскрываемый архив (например, **MP2_Init.ras** — он самый маленький и поэтому удобен для экспериментов). Архивы Max Payne 2 "весят" сотни мегабайт. Позаботьтесь о достаточном количестве свободного места на диске.

Приступаем к распаковке. Нажимаете кнопку *Пуск/Выполнить* на рабочем столе. Щелкаете по кнопке *Обзор* диалогового окна *Запуск программы* и находите утилиту RASMaker2. В поле *Открыть* появляется полный путь до распаковщика. Устанавливаете курсор в конец строки (после **...\RASMaker2.exe**), вставляете один пробел и печатаете параметр **-x**. Вводите имя архива (в нашем случае — **MP2_Init.ras**) и нажимаете **OK** (рис. 1).


Запуск программы

Введите имя программы, папки или документа, который требуется открыть.

Открыть: E:\Games\TempMP\RASMaker2.exe -x MP2_Init.ras

▲ Рис. 1. Формат командной строки утилиты RASMaker2

Поскольку архив очень маленький, процесс распаковки пойдет быстро. Вы можете и не заметить мелькнувшее на экране окно с информацией о ходе работы RASMaker2. Чтобы увидеть результаты, нужно вернуться в каталог **TempMP**. Теперь там появилась папка **Data**. В ней — файлы из обработанного архива.

Копируете целиком папку **Data**, где должны находится распакованные файлы Max Payne 2, в папку **Game** базового каталога (**...\Max Payne 2\MaxPayne2Dev\Game**). Там уже есть папка с таким названием. На вопросы Windows по поводу замещения одноименных файлов отвечаете утвердительно. Таким же образом поступаете со всеми архивами.

Рекомендую очищать папку **Data** перед распаковкой очередного архива. Иначе при переносе распакованного в базовый каталог вы будете неоднократно копировать одинаковые файлы от предыдущего архива.

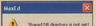
Счастливым обладателям Win98 советую не копировать архивы, а "перемещать". Для этого открываете рядом два окна. Одно с содержанием папки Max Payne 2, другое — с открытой папкой **TempMP** и утилитой RASMaker2. Щелкаете на нужном вам архиве и, не отпуская левой кнопки мыши, перетаскиваете его в папку **TempMP**. Обратите внимание, что архив из каталога игры — исчез. В этом и был смысл операции. Файл перемещался не физически, а "виртуально". В результате вы сэкономили несколько минут драгоценного времени. Да и место на диске под дубликат архива не потребовалось. Не забудьте после распаковки вернуть архив на место! Иначе игра не запустится.

На этом подготовительный этап закончен. Переходим к более интересным вещам — запускаем редактор.

Первый старт

Без паники. Ни к чему лихорадочно создавать отсутствующий каталог. На самом деле никакие папки **DB** редактору не нужны. Под сокращением DB скрывается имя **Database** (база данных). Вам просто надо указать путь до этой папки. Закрываете окно предупреждения кнопкой **OK**. В появившемся диалоговом окне открываете папку **...\MaxPayne2Dev\Game\data**. В ней выделяете искомую **Database** и закрываете диалоговое окно (рис. 3).

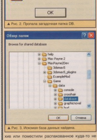
Если на подготовительном этапе все сделано правильно, то пробный уровень успешно загрузится. А если вы пропустили какой-то ар-



MaxEd

Shared DB directory is not set!

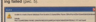
▲ Рис. 2. Пропала загадочная папка DB.



▲ Рис. 3. Искомая база данных найдена.

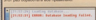
хив или поместили распакованное куда-то не туда, то появится предупреждение о невозможности загрузить какие-либо файлы (см. рис. 4).

Загрузка уровня на этом прекратится, а в окне сообщений редактора (в самом низу экрана) появится надпись **ERROR: Database loading failed** (рис. 5).



▲ Рис. 4. Загрузка не удалась: не все архивы были распакованы правильно.

Придется вспомнить, что "повторение — мать мучения". Все операции по распаковке архивов предстоит проделать заново. Причем на этот раз обработать все правильно.



```
[21:52:24] Loading database...
[21:52:31] ERROR: Database loading failed.
```

▲ Рис. 5. Сообщение об ошибке при попытке загрузить уровень

Те, с первого раза все сделал правильно, увидят в редакторе загруженный уровень (рис. 6).

Интерфейс

Основное поле MaxEd2 занимают четыре окна. В самом низу находится окно сообщений — **Output**. В нем комментируется ход выполнения запущенных процессов. Двоечники уже успели прочитать в нем сообщения об ошибках.

Выше находится горизонтально расположенное окно **Material**. В нем показаны доступные для выбора текстуры. Слева прицеплено окно **Hierarchy**. Оно служит для управления объектами игрового мира. Любое из этих окон отключается/включается в меню **View**. Центральная часть экрана занята окном, в котором отображается загруженный уровень.

Есть одна неприятность. Видовое окно показывает не весь уровень, а только его часть. Другая часть залита глубоким, чистым и абсолютно бесполезным черным цветом. Растянуть изображение, чтобы весь уровень занимал всю полезную площадь, можно. Только брать окно придется хитростью. Попытки нормальными способами убрать черное поле не проходят. Изменение масштаба окна происходит вместе с изменением изображения внутри его. И все остается на своих местах.

Закройте окна **Hierarchy**, **Material**, **Output**. Оставшись один на один с дефектным видовым окном, перетащите его в правый верхний угол. Подведите курсор к нижней части видового окна и, когда он примет вид стрелок для изменения размеров, тащите нижнюю рамку вниз. Вместе с рамкой начнет увеличиваться изображение уровня. Когда правый край картинки дойдет до правого края рамки окна, отпускайте кнопку мыши. Переходите к правой стороне окошка и растягивайте его вправо. Опять появится черное поле. Чтобы его ликвидировать, опять тяните вниз нижнюю рамку. И так далее, пока изображение уровня не займет всю полезную площадь, а размер видового окна вас не устроит. Операцию достаточно выполнить один раз. Потом все будет загружаться нормально. Вернуть закрытые окна можно через меню **View**.

Тонкости управления

Как только вы наводите курсор на видовое окно, в котором показан загруженный уровень, курсор изменяет свою форму и становится похожим на прицел. Обратите внимание на две детали. Во-первых, за курсором следует небольшой белый квадратик. Это выделяются невидимые на экране узлы сетки (находятся на пересечениях линий). По этим узлам строится геометрия уровня, о чем чуть позже. Во-вторых, под курсором имеется надпись: **F3**. Это показатель режима, который включен в данный момент. Всего возможных режимов семь. Почти все они переключаются функциональными клавишами (которые начинаются с буквы F и находятся в верхней части клавиатуры).

Режимы 3D-редактирования

F3 — работа по созданию каркасов новых объектов (напоминает режимы **Editable Mesh/Poly** в 3D Max). Установлен по умолчанию.

F4 — выделение отдельных полигонов на каркасах и работа с ними (напоминает режим подобъекта **Polygon** в 3D Max).

F5 — выделение отдельных объектов уровня и работа с ними (напоминает режим **Element** в 3D Max).

Режим работы с материалами

F6 — установка текстур на объекты (местный аналог редактора материалов из 3D Max).

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

1. Перемещение мыши с нажатой левой кнопкой — обзор по сторонам из одной точки.
2. Перемещение мыши с нажатой правой кнопкой — приблизить, удалить (имитирует "наезд камеры").
3. Перемещение мыши с нажатой средней кнопкой или **Shift** — перемещение точки обзора вправо/влево/вверх/вниз.
4. **Ctrl** и перемещение мыши с нажатой левой кнопкой — вращение камеры в горизонтальной плоскости.

Особые режимы

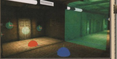
F7 — работа с переходами **(portals)**.

F12 — работа с сеткой.

Режим камеры

Пробел — предназначен для изменения положения или угла точки обзора в видовом окне.

Режим камеры неспроста установлен отдельно от остальных. Причем на самую большую и доступную клавишу клавиатуры. Переключаться в этот режим придется очень часто.



▲ Рис. 6. Корректно загружающийся уровень.

Используйте уровень разработчиков как полигон для отработки управлением камерой. Управление и соответствующие действия камеры приведены на врезке.

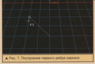
После включения режима камеры курсор изменяет свой вид (становится похожим на кинокамеру). Есть одна особенность — в этом режиме невозможно переместить курсор мыши за пределы видового окна редактора. Даже если поверх него находятся другие окна — сделать что-либо в них нельзя. Чтобы сбросить режим, просто щелкните еще раз по клавише **пробел**. Обратите внимание: в левом верхнем углу показана тройка направляющих координатных осей (XYZ). Ее вид и назначение такие же, как и в 3D Max. Помогает не потерять ориентацию в пространстве.

Как только вы сможете перемещаться по уровню без того, чтобы подсматривать на врезку в журнале, выходите из режима камеры. Пора переходить к процессу созидания.

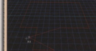
Строительство

Закройте видовое окно, щелкнув по кнопочке с крестиком в его правом верхнем углу (или через меню **File/Close**). Если окно было развернуто, то кнопка находится в правой части панели инструментов самого редактора.

Строительство нового уровня начинаем с выбора пункта меню **File/New**. В окне вида появится изометрическая проекция черного поля,



▲ Рис. 7. Построение первого ребра каркаса покрытого разметочной сеткой. Точка отсчета и центр уровня (0, 0) — пересечение координатных осей сетки (линии синего и красного цвета со стрелками). Перейдите в режим построения каркаса **(F3)**. Произвольно выберите участок сетки. Когда следующий за курсором белый квадратик находится в нужном, на ваш взгляд, положении — щелкните левой кнопкой мыши **(ЛКМ)**. Будет зафиксирована первая вершина каркаса в узле разметочной сетки, в которой был в этот момент белый маркер. Теперь за курсором двигается следующий маркер. За ним от первого маркера тянется белая линия. Она определяет ребро будущего каркаса (одну из стен) комнаты (рис. 7).

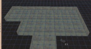


▲ Рис. 8. Вершины в красной зоне ставить нельзя.

Щелкнув **ЛКМ**, фиксируете положение второго маркера. Первая стена определена. Но чтобы построить комнату, необходимо выстроить на сетке замкнутый контур. Двигаете курсор дальше. Белая линия теперь тянется и от второго, и от первого маркера. Щелкнув в подходящем месте **ЛКМ**, фиксируете положение второй стены (и третьего маркера). Если вам нужно отменить установку только что поставленной точки, нажимаете клавишу **Esc**. Удалить предыдущий маркер можно клавишей **Delete**.

Продолжая в том же духе, создаете на сетке план (вид сверху) комнаты. После того как будут определены несколько стен, положение каждой последующей перестает быть произвольным: появляются зоны, где нельзя ставить новый маркер. В случае, если вы перемещаете курсор в такую "мертвую" зону, вся линия плана становится красной. Попытка создать там новую вершину каркаса приводит к звуковому сигналу *Ошибка* (рис. 8).

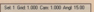
Замыкаете контур, ставя последний маркер поверх первого.



▲ Рис. 9. Из плоского плана получили объем.

Пришло время увидеть результаты своего труда. Щелкаете правой кнопкой мыши **(ПКМ)**, и каркас на экране преобразуется в 3D-объект — комнату. Пол, стены и потолок покрывает текстура, установленная для новых уровней по умолчанию (рис. 9).

Поговорим о размерах. Ячейки сетки в MaxEd2 измеряются в метрах. Не реальных, конечно, а виртуальных. Наверное, этими виртуальными метрами измеряют рост полицейских в игре во время медосмотра... Нам важно то, что в слишком низкое помещение наш герой попасть никак не сможет. По умолчанию размер одной ячейки разметочной сетки равен одному метру. Эта информация отображается на панели инструментов редактора (рис. 10).

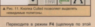


Sel: 1 Grid: 1.000 Cam: 1.000 Angl: 15.00

▲ Рис. 10. Информационная строка с размером сетки

Размер ячейки можно изменять клавишами **+/—** на дополнительной клавиатуре **(Numpad)**.

При создании из "плана" полноценного 3D-объекта его высота по умолчанию равна одному метру, то есть одной ячейке. А ведь предполагается, что ходить в комнате будут полицейские нормального роста, а не карлики-мутанты. Высоту помещения необходимо увеличить. Чем мы сейчас и займемся.



▲ Рис. 11. Кнопка Culled позволяет выделять невидимые полигоны.

Переходите в режим **F4** (щелкнув по этой клавише). В этом режиме можно выделять полигоны, составляющие отдельные стены комнаты (в том числе пол и потолок). Нам нужно выделить потолок. Тут есть одна небольшая проблема. Поскольку лицевая часть полигонов направлена внутрь комнаты, то вы видите только стены, которые смотрят на вас своей внутренней стороной. Те, которые повернуты к вам наружной стороной, становятся прозрачными. На потолок в изометрическом виде вы смотрите сверху. Он для вас прозрачен, поэтому вы хорошо видите внутреннюю часть комнаты. Для выделения таких "прозрачных" стен необходимо нажать на панели инструментов кнопку **Culled** (рис. 11).

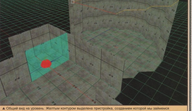
Можно обойтись и без этой кнопки. Но для этого вам придется поместить точку обзора в центр комнаты. Тогда все стены, пол и потолок будут смотреть на вас лицевыми сторонами. Разворачивайтесь на общем виде в сторону потолка и выделяйте его простым щелчком **ЛКМ**. Пользуйтесь любым способом, но потолок должен быть выделен.

Как же изменить высоту выделенных полигонов? Эту операцию тоже можно проделать двумя способами. У каждого есть свои плюсы и минусы. Удобно поднимать стены, щелкая по клавишам **стрелка вверх/стрелка вниз**. Этот способ хорош тем, что каждое нажатие увеличивает/уменьшает высоту комнаты на размер ячейки — ровно на один метр. Можно делать то же самое с помощью мыши. Наводите курсор в район потолка, глядя на него сверху. Нажимаете **ЛКМ** и (для увеличения высоты стен) двигаете курсор вниз. При этом следите за тем, как изменяется высота. Преимущество этого способа: слева внизу главного окна редактора отображается текущая информация об изменяемой высоте в метрах.

Доводите высоту комнаты до необходимой. Трех метров будет вполне достаточно. Геометрия комнаты создана.

× × ×

Мы сделали простенькую комнату-коробку. По аналогии можно создавать и большие помещения, "сливая" комнаты в залы, залы — в целые здания. Но просто набор комнат-коробок — это еще не играбельный уровень. В следующем номере журнала мы разберем, как создавать переходы между несколькими помещениями с помощью дверей и порталов, как определять на уровне точку старта игрока и как, наконец, правильно скомпилировать уровень для его установки в игру. ■



▲ Общий вид на уровень. Желтым контуром выделена пристройка, созданием которой мы займемся в следующей статье.

КАРТ-БЛАНШ ДЛЯ "БЛИЦКРИГА"

ОСНОВЫ РАБОТЫ В РЕДАКТОРЕ BLITZKRIEG RESOURCE EDITOR

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

РЕДАКТОР:	BLITZKRIEG RESOURCE EDITOR
ГДЕ ВЗЯТЬ:	УСТАНАВЛИВАЕТСЯ ВМЕСТЕ С ИГРОЙ
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:	ВЫШЕ СРЕДНЕЙ
ДОКУМЕНТАЦИЯ:	УСТАНАВЛИВАЕТСЯ ВМЕСТЕ С ИГРОЙ

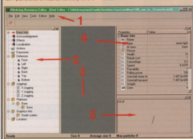
Вместе с **"Блицкригом"** поставляется простой и в то же время функциональный редактор карт — **Blitzkrieg Map Editor**. Но разработчики игры сделали геймерам еще один великолепный подарок — программу, с помощью которой можно вскрыть архивы игры, заново переписать историю, создать новые юниты, поместить их на карты, карты сгруппировать в масштабные компании и попутно совершить еще много великих дел. Называется утилита **Blitzkrieg Resource Editor**.

По сути, это даже не редактор, а настоящий **Developer Kit**, эдакая сборная солянка из 20 (!) различных редакторов. С их помощью можно сделать что угодно: от маленького мода до совершенно новой игры. Режим работы редактора ресурсов выбирается из меню **Editors.** Для создания нового ресурса выберите нужный режим, проследуйте в меню **File/New project** и в появившемся окошке укажите имя нового файла. Тотчас область редактирования преобразится, и перед вами предстанут все возможности по работе с данным ресурсом.

Интерфейс

Удивительно, но у всех двадцати редакторов почти одинаковый интерфейс. Разберем его на примере редактора юнитов. В верхней части располагается главное меню (1), из которого и производится большинство операций над юнитами. Левую часть интерфейса занимает дерево свойств и элементов ресурса (2): разнообразные параметры ресурса рассортированы по логическим группам. Например, для юнита это визуальные представления (спрайты), действия, взрывы, эффекты, параметры оружия и многое другое. Выбрав мышкой нужный пункт, вы увидите в правом мини-окошке (редакторе свойств) все доступные для этого пункта параметры (4). Чтобы изменить какой-либо из параметров, надо щелкнуть по серому прямоугольнику напротив названия, и этот прямоугольник превратится в редактируемое поле. Параметры бывают нескольких типов: целые числа, числа с плавающей точкой, текстовые строки и пути к файлам или объектам. Для того чтобы выбрать нужный файл или объект, просто щелкните по маленькой кнопочке с тремя точками напротив названия.

В средней части экрана размещено окошко просмотра (3). В нем в зависимости от активного редактора отображаются спрайты, трехмерные модельки или просто сопроводительные изображения. Оставшийся элемент интерфейса (5) — это окошко выбора угла обзора. Оно пригодится вам при просмотре объектов из разных ракурсов. В зависимости от типа редактируемого ресурса разные элементы интерфейса могут скрываться или, наоборот, появляться.



Properties	Value
Basic Info	
Name	
Type	armor light
AI class	track
Picture	
Health	10
Repair cost	1
Camouflage	0.2
Speed	8.4375
Passability	1
Pulling power	100
Uninstall rotate tin	1.4013e-045
Uninstall transpor	1.4013e-045
Weight	1
Crew	4

▲ Интерфейс редактора

Unit Editor (редактор боевых юнитов)

С помощью этого редактора можно изменять параметры уже существующих юнитов или создавать новые. Перечислим наиболее важные их свойства. В группе **Basic Info** обязательно надо указать тип юнита **(Type)**, выбрать из числа доступных модель поведения ИИ **(AI Class)**, а также задать два десятка других не менее важных параметров: здоровье, броню, вес, экипаж, скорость, зону видимости и многое другое.

Если вы моделируете летающий юнит, задайте параметры в группе **Aviation Property**: угол взлета, угол атаки, потолок высоты и некоторые другие. Если же вы делаете новый вид наземной техники, обязательно пропишите характеристики следов от колес или гусениц (в группе **Tracks**). Кстати, очень забавно выглядят самолеты, которые, передвигаясь по воздуху, оставляют следы на земле. В Blitzkrieg Resource Editor можно сделать и такое.

В группе **Effects** задаются разнообразные спецэффекты. В каждом поле, щелкнув по кнопке с тремя точками, можно выбрать для юнита спецэффект выстрела. Впрочем, вы можете создать свой собственный спецэффект (например, в **Photoshop**) и поместить его в игру.

Обязательно обратите внимание на группу **Actions**. Она задает список возможных команд, которые игрок может отдать юниту, и действий, которые этот юнит способен совершить. Если вы будете, например, делать суперсовременную гаубицу, не забудьте снять галочку со строки **BUILD_BRIDGE**. Было бы очень странно, если бы гаубица умела строить мосты: не для того она предназначена. Хотя на этом можно сыграть. Например, несложно сделать самолет, который может прямо посреди сражения ремонтировать поврежденную бронетехнику. Это и оригинально, и стратегически выгодно. Не бойтесь нарушить таким новшеством игровой баланс, ведь вражеские истребители не дадут вашим крылатым технарям разгуляться. Меняя предназначение разных видов техники, несложно коренным образом перекроить геймплей. И тогда перед вами будет уже совсем другая игра.

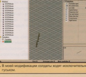
В группе **Platforms** доступно контекстное меню. С его помощью можно поставить на юнит любое число башен, а на них — разнообразные пушки. Например, легко сделать многоосного многобашенного гусеничного монстра, который одним своим видом будет наводить ужас на врагов.

В группе **Graphics Info** разрешено задать визуальное представление нового юнита, назначить разные "шкурки" для разных сезонов и состояний и, что самое главное, определить новые трехмерные модельки. Их можно взять из игрового архива (см. **"FAQ модмейкера"**). Что стоит, например, сваять модельку самому в пакете трехмерного моделирования **Maya**, а потом с помощью плагина **A7ExportModel.mll** (он поставляется вместе с игрой) экспортировать во внутренний блицкригоский формат **MOD**? Модель можно посмотреть в окне предпросмотра и даже повертеть в разные стороны в окне ориентации объекта.

Редактор позволяет приладить к новоиспеченной технике несколько забавных эффектов. Этого несложно добиться, например, с помощью группы параметров **Joggings**, которые отвечают за подрагивание боевой техники после очередного выстрела. Как, например, наглядно показать, что водитель танка боится и что его зубы выбивают нервную дробь? А пусть эта дробь передается танку. Тогда после каждого выстрела танк будет нервно дрожать, а может быть, даже раскачиваться из стороны в сторону. При очень высокой частоте дрожания противник может вполне подумать, что имеет дело с самым настоящим миражом.

Infantry Editor (редактор пехоты)

Данный редактор функционально практически ничем не отличается от редактора боевой техники, разве что в нем предусмотрена возможность задать тип оружия. Главное же отличие связано с визуальным представлением: боевая техника в игре полигональная, а пехтура — спрайтовая. За анимацию отвечают параметры **Directories** и **Animations**. Первый задает пути к кадрам анимации для разных сезонов и ракурсов (файлы формата **tga**), а второй — параметры собственно анимаций. После того как вы определите пути к папкам с анимациями, все доступные кадры появятся в левом верхнем списке редактора. Если вы выделите конкретное описание анимации, в левом нижнем списке появятся ее кадры. Теперь, если дважды щелкнуть по кадру из верхнего списка, он добавится в нижний список. Таким образом кадры из "общей копилки" набираются в конкретные анимации. Можно создать хоть воинов-джедаев со световыми мечами.



▲ В моей модификации солдаты ходят исключительно гуськом.

Squad Editor (редактор взводов)

Этот простой и интуитивно понятный редактор позволяет задать для разных взводов разные формации, положение и направление движения каждого солдата и командира. Сперва в параметре **Basic Info/Squad Type** задайте тип солдатов (пехтура, пулеметчики, снайперы), потом в параметре **Members** определите количество бойцов (через контекстное меню или клавишу **Insert**) и, наконец, в параметр **Formations** добавьте необходимое количество формаций. После этого поочередно выделяйте каждого пехотинца и задавайте ему местоположение в формации (в среднем поле-окошке). Менять направление взгляда солдата можно с помощью окошка ориентации объекта.

Weapon Editor (редактор оружия)

С помощью этого редактора можно делать не только стандартные автоматы/пулеметы, но и экзотические бластеры и даже световые мечи. В параметре **Name** прописываются общие свойства оружия, в поле **Shot types** разрешено добавить неограниченное (!) количество разных боеприпасов для данного вида оружия. Для каждого боеприпаса устанавливаются его параметры, визуальное представление и озвучка.

Mine Editor (редактор мин)

Один из самых простых редакторов к игре. Для новой мины задается всего два параметра: орудие-инструмент, с помощью которого данная мина устанавливается, и минимальный вес объекта, который должен проехать/пробежать/проползти по ней, чтобы мина сработала.

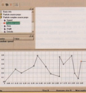
Particle Editor (редактор эффектов частиц)

Этот довольно сложный для новичка редактор позволяет задать характер движения частиц, например, взрыва. Любой из множества параметров системы частиц представлен графиком в нижней части экрана. По горизонтальной оси откладывается время, по вертикальной — значение самого параметра. Чтобы создать новую точку, достаточно просто кликнуть по графику. Если вы ошиблись, выделите новую точку и нажмите **Delete**.

Существует два типа эффектов: простые и сложные. Простой эффект — это один неподвижный источник частиц. В сложном эффекте существует макроисточник, из которого вылетают вторичные источники, а уже из них — сами частицы. Менять тип эффекта можно с помощью последней кнопки на панели инструментов. С помощью этого редактора легко делать не только стандартные эффекты, например взрывы, но и необычные, например фейерверки!

Sprite Editor (редактор спрайтов)

Sprite Editor позволяет создавать спрайтовые анимации: набирать в конкретную анимацию нужные кадры. По сути, SE — упрощенная версия редактора пехоты, работает по тому же принципу, все основные опции меню идентичны).



▲ С помощью дюжины графиков можно создать хоть фейерверк на День Победы.

Effects Editor (редактор эффектов)

Не обманывайтесь названием — это всего лишь редактор групп. В "Блицкриге" в каждом эффекте может быть много анимированных спрайтов и/или систем частиц. Одним эффектом можно закатить фейерверк на тысячу частиц с кучей частных анимированных эффектов общей длительностью хоть в час. Спрайты анимации добавляются клавишей **Insert** в группу **Animations**, а системы частиц, соответственно, в **Function Particles**.

Building Editor (редактор строений)

Если вы подробно разобрались с предыдущими редакторами, то проблем с Building Editor у вас не возникнет. Он представляет собой сборную солянку описанных ранее утилит. С помощью этого редактора можно задать тип здания, его "живучесть", стоимость починки, кто может сквозь него беспрепятственно пройти, броню здания с разных стороны, точки обстрела, входы и выходы и многое-многое другое. Все самые вкусные функции по созданию новых зданий скрываются не в редакторе свойств, а на панели инструментов. В справке очень подробно описана каждая из этих функций.

Object Editor (редактор объектов)

Вопреки названию, с помощью данной утилиты нельзя изменять, а можно только создавать деревья, кусты, разные декоративные элементы (например, стоянки НЛО) и маленькие здания. По сути, это обрезанная версия редактора строений. У объектов, которые редактируются с помощью Object Editor, есть одна особенность: они "работают" только в одном направлении. Поясним на примере: танки, которые стоят на краю оврага, могут атаковать врагов, которые находятся на дне оврага, но бойцы на дне оврага не смогут им ответить. Овраг выступает как своеобразный фильтр для выстрелов.

Mission Editor (редактор миссий)

Об этом редакторе стоит поговорить особо. Он позволяет задавать параметры конкретной миссии. Все самые важные параметры находятся в группе **Basic Info**. Здесь обязательно надо задать название миссии, файл с ее описанием, шаблон из числа доступных (только если карта создана с помощью генератора) или собственно файл карты, а также предустановленные настройки.

В параметры-списки **Combat Musics** и **Exploration Musics** вы можете добавить музыку, которая будет проигрываться во время игры, а в **Objectives** — цели игры. Для каждой цели укажите ее позицию на карте (координаты X и Y), текст, а также **ID** скрипта, который будет подтверждать ее успешное выполнение или провал. С помощью специальной кнопки на панели инструментов несложно создать изображение карты миссии.

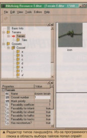
Chapter Editor (редактор глав) и Campaign Editor (редактор кампаний)

Эти два редактора похожи не только интерфейсом, но и последовательностью действий, которые необходимо выполнить для достижения конечного результата работы. Прежде всего необходимо задать основные настройки главы или кампании (для главы — указать ее сезон), а потом добавить структурные элементы — миссии или главы. В каждой главе может быть одна историческая и неограниченное число случайных (а не три, как в стандартных сценариях игры) миссий. После этого необходимо задать расположение структурных элементов на карте и нажать **OK**.

Terrain Editor (редактор типов ландшафта)

Тип ландшафта в терминологии "Блицкрига" — это совокупность нескольких тайлов ландшафта с масками перехода между ними. В редакторе типов ландшафта вы определяете за раз целые наборы типов, в каждом из которых может быть неограниченное количество ландшафтов.

Сперва в параметр-список **Terrains** добавьте новые типы ландшафтов. К каждому типу с помощью окошка выбора из двух пиктограммных списков добавьте новые тайлы (из числа доступных). Потом в список **Crossets** пропишите соответствующие переходы между типами из списка **Terrains**. Учтите, что для каждого тайла может быть до 12 переходов (с разных сторон). После того как вы добавили новый элемент в список **Crossets**, запишите его ID в параметре **Crosset number** нужного типа ландшафта. И не забудьте заполнить остальные свойства: проходимость разными боевыми единицами, звуки, возможность строительства. Также с помощью двух последних по списку свойств определите, будут ли оставлять следы на этом типе ландшафта гусеницы и будет ли ландшафт "пылить".


Blitzkrieg Resource Editor - [Terrain Editor - f:\blit...
File Edit View Tools Editors Help
Basic Info
Terrains
Terrain
Tiles
Crossets
Crosset
a
b
c
d
e
f
a'
icon

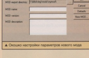
Properties	Value
Terrain	
Name	known terrain
Crosset number	1
Mask priority	3
Passability coefficie	1
Passability for infant	true
Passability for wheel	true
Passability for halftr	true
Passability for tracks	true
Has microtexture?	true

▲ Редактор типов ландшафта. Из-за программного глюка в область выбора тайлов попал спрайт пушки.

Прочие редакторы

Fence Editor (редактор ограждений), **Bridge Editor** (редактор мостов), **Trench Editor** (редактор окопов), **Road Editor** (редактор дорог), **River Editor** (редактор водных преград) и **Medal Editor** (редактор наград) практически одинаковы. Плюс, в отличие от описанных выше утилит, прилагается подробная документация. Предлагаем вам разобраться с данными редакторами самостоятельно.

Создание модов



MOD export directory: f:\blitzkrieg\mods\mymod\
MOD name:
MOD version:
MOD description:

▲ Окошко настройки параметров нового мода

Вот мы и подошли к самому интересному. С помощью 20 редакторов вы создали достаточно нововведений, которые так и хочется объединить в полноценный мод. Как же это сделать? Новый мод определяется в окошке **File/Mod settings**. Сперва задайте директорию для экспорта, затем название мода и его описание. После жмите на **OK**.

Допустим, вы сохранили новый мод в директорию **MyMod**. "Блицкриг" понимает только строго организованную систему ресурсов, поэтому каждый тип ресурса должен храниться в своей папке в директории **MyMod\Data** (это важно!). Структуру древа папок для мода можно узнать, сверившись со справкой. Мы не публикуем ее ввиду довольно большого объема. С помощью пункта главного меню **File/Compress current MOD to PAK** вы можете удобства ради запаковать все файлы модификации в один pak-файл. Но тогда игрокам придется самим вручную распаковывать модификацию и размещать ее в папке "Блицкрига". Не забудьте напомнить об этом в файле **readme**, который стоит прикладывать к каждой модификации.

Подключение модов к игре

Есть два способа, как поместить мод в игру: просто короткий и очень короткий. Просто короткий способ: зайдите в игру и в меню *Опции* выберите *Подключение модификаций*. В появившемся списке выберите нужный мод и нажмите на **OK**. Все! Но это путь для самых неленивых: каждый раз, заходя в игру, вы будете вынуждены проделывать операцию подключения мода. Чтобы установить мод, что называется, навсегда, пригодится другой способ: в командной строке набираете путь до исполняемого файла игры с параметром **mod**, а после него в кавычках указываете путь до папки с модификацией.

FAQ МОДМЕЙКЕРА

Вопрос [В]: Как можно использовать стандартные игровые ресурсы в своих модификациях?

Ответ [О]: Все игровые ресурсы хранятся в двух файлах в папке **Data** — **data.pak** и **textures.pak**. Это обычные zip-архивы с переименованным расширением. Распакуйте их штатным архиватором и используйте. Там же вы можете подсмотреть структуру папок для собственной модификации.

[В]: Что делать, если нет Maya, а заменить некоторые модели в игре хочется?

[О]: В комплекте с игрой поставляются несколько демонстрационных моделей в формате MOD. Можете использовать их.

[В]: При попытке собрать мод выдается куча ошибок о том, что те или иные ресурсы не найдены. Что делать?

[О]: "Блицкриг" полагает, что ресурсы для мода будут храниться в строго определенных папках. Узнать точное местоположение того или иного ресурса можно в пункте *Исходные и целевые каталоги* справки редактора ресурсов. Сам редактор ресурсов тоже нужно проинформировать, в каких папках какие ресурсы располагаются; сделать это проще всего через меню **Tools/Set directories**.

× × ×

На этом мы завершаем тему модостроения для "Блицкрига". Как вы могли убедиться, с помощью двух мощнейших инструментов — Blitzkrieg Map Editor и Blitzkrieg Resource Editor — можно сделать не только мод, но и абсолютно новую игру, хоть про галактические войны, хоть о всадниках на мамонтах и десанте на птеродактилях. Было бы желание и фантазия. Читательская рубрика на нашем компакте и DVD ждет ваших работ. Дерзайте! ■

ЗАГАДОЧНЫЙ NURMS

СОЗДАНИЕ МОДЕЛИ КОМПЬЮТЕРНОГО ПЕРСОНАЖА В 3D MAX

РОМАН КОНЯЕВ A.K.A. DOGMATIK
E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Страшные мегаклоуны-убийцы, жуткие зайцы-переростки, коварные ужи-уничтожители... Каких только персонажей не создают моделлеры для 3D-шутеров! Геймеры же обычно ограничиваются перекраской шкурок в новые цвета, дорисовкой собственной мордашки на месте лика какого-нибудь квейковского Клеска... Дальше дело не идет. Кто-то считает, что рисовать полностью трехмерную модель в "навороченном 3D Max" — это жутко сложно. Кто-то знает, что не очень сложно, но не представляет, с чего начать. А кто-то считает, что просто, знает, с чего начать, но упорно молчит. Сидит себе и потихоньку ваяет отличные модельки. И ведь, чтобы сидеть и ваять, надо-то всего ничего: понять общие принципы создания трехмерных моделей. Изначально любая модель создается в универсальном трехмерном редакторе, например в том же 3D Max. А уже затем конвертируется в формат той или иной игры. Да, при создании модели для **UT2003** и **Quake III** есть различия, но они не такие уж существенные. В нескольких статьях мы расскажем вам, как разными способами — да-да, не удивляйтесь — создать универсальную трехмерную модель практически для любого шутера, а потом... А потом мы детально разберем, как конвертировать максовскую модель в движок любой трехмерной игры.

И начнем мы с изучения самого простого и наглядного способа моделирования многополигональных моделей в 3D Max.

Я тебя слепила из того, что было

Способ называется **NURMS** — *Неоднородные рациональные сглаженные сетки*. За основу возьмем примитив **Box** *(Коробка)*. Создайте его в окне редактора, панель **Create/Geometry/Standard Primitives/Box**, соотношение сторон установите в 20x15x10, а сегментацию в 3x3x2. Для большей наглядности включите режим тонированного отображения **(F3)** и показа ребер **(F4)**.

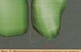
Нужно преобразовать заготовку в один из типов редактируемых объектов. Редактируемые объекты — одно из базовых понятий 3D-графики, они имеют инструменты для изменения геометрии заготовки на уровне подобъектов — вершин, граней, полигонов, ребер... При преобразовании примитива в один из редактируемых объектов происходит автоматическое формирование ребер на основе его сегментации, в местах пересечения ребер появляются вершины, а области, ограниченные ребрами, определяются как полигоны.

Выделите объект **Box** и через контекстное меню **Convert To:** (вызываемое щелчком правой кнопки мыши) преобразуйте его в объект **Editable Poly** *(Редактируемый полигональный объект)*, который имеет встроенную функцию **NURMS**. Внешне ничего не изменилось, но на панели **Modify** *(Изменение)* вместо примитива **Box** появилась строка **Editable Poly** со значком + слева от названия, щелкнув по которому, вы получите доступ к дереву подобъектов. Ниже расположены свитки свойств редактируемого объекта. Их содержание может меняться в зависимости от текущего уровня. Находясь на самом верху иерархии (на строке **Editable Poly**), раскройте свиток **Surface Properties** *(Свойства поверхности)* и включите функцию **Use NURMS Subdivision** *(Использовать Nurms-разбиение)* — **рис. 1**. Установите в счетчике **Display/Iterations** *(Показывать разбиений)* значение 1 и посмотрите на заготовку. Это и есть работа **NURMS**.

На основании математического алгоритма программа сглаживает резкие изломы поверхности, разбивая исходные полигоны столько раз, сколько указано в счетчике **Iterations**. Толку в этом было бы немного, если бы не одно "но". Выберите любой из подобъектов, например **Vertex** *(Вершина)*. Вокруг коробки появится управляющая сетка, соответствующая исходному состоянию заготовки. Работать мы будем именно с этой сеткой — это значительно упростит задачу. Попробуйте переместить любую вершину и посмотрите на поведение результирующей поверхности **(рис. 2)**. Чистая абстракция! При редактировании на уровне вершин удобно использовать функцию **Weight** *(Вес)* из свитка **Edit Geometry**. Увеличивая или уменьшая "вес" вершин, вы будете заставлять прилегающий участок поверхности подтягиваться или отодвигаться от нее.Перейдите на уровень **Polygon** *(Полигон)*. Для наглядности включите режим закраски выделения **(F2)**. Под действием **NURMS** полигоны приобретают весьма причудливые очертания. Откройте свиток **Edit Geometry**. Нас интересуют два основных инструмента: **Extrude** *(Выдавливание)* и **Bevel** *(Скос)* — **рис. 3**.

Surface Properties
☑ Use NURMS Subdivision
☑ Smooth Result
Display
Iterations: 1
Smoothness: 1.0

▲ Рис. 1. Настройки функции NURMS



▲ Рис. 2. Редактирование поверхности на уровне вершин

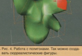
Выделите один или несколько полигонов, нажмите кнопку **Extrude** и снова переместите курсор на полигоны. Когда он примет вид значка экструдирования, нажмите левую кнопку мыши и, наблюдая за результатом, перемещайте мышь вверх-вниз. Для фиксации выдавленного полигона отпустите кнопку. У режима **Bevel** только одно отличие: после окончания выдавливания включается вторая фаза — перемещая курсор мыши, вы уменьшаете/увеличиваете полученные полигоны **(рис. 4)**. Можно работать, вводя точные значения в соответствующих полях. Также обратите внимание на группу переключателей **Extrusion Type** *(Тип выдавливания)*. **Local Normal** — полигоны выдавливаются вдоль своих собственных осей ориентирования (нормалей). **Group** — берется средняя результирующая всех выделенных полигонов. **By Polygon** — все полигоны выдавливаются независимо от соседних.

Extrude | Bevel
Extrusion: 0.0
Outline: 0.0
Extrusion Type:
○ Group ● Local Normal
○ By Polygon

▲ Рис. 3. Основные инструменты

Без имени и, в общем, без судьбы

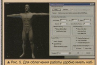
Прежде чем начать работу, стоит определиться, что именно мы собираемся делать. Предлагаю изготовить модель клоуна, но не простого, а **Смертельного Клоуна**. Сыграем на контрастах. Клоунский костюм, залитый кровью, — это стильно! Если еще удастся подобрать соответствующие текстуры — смертельную бледность напудренного лица, кроваво-красный оскал рта, безумные глаза... Если сможете, сделайте набросок. Не умеете рисовать — возьмите любой рисунок или фотографию человека в полный рост, где хорошо прослеживаются контуры и пропорции тела. Еще лучше поместить



▲ Рис. 4. Работа с полигонами. Так можно создавать сюрреалистические фигуры.

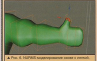
подобный рисунок в окно обзора редактора 3DS Max. Для этого перейдите в нужное окно обзора, лучше всего **Front** *(Спереди)*. Выполните последовательность **Views/Viewport Background**, в появившемся диалоге отметьте пункт **Match Bitmap** в группе **Aspect Ratio**, также поставьте галочки в пунктах **Display Background** и **Lock Zoom/Pan**. При помощи кнопки **Files...** укажите нужный вам файл **(рис. 5)**. В результате этих манипуляций изображение привяжется к координатной сетке окна обзора и при масштабировании будет перемещаться вместе с содержимым окна. Это очень удобно, особенно для того, чтобы регулировать пропорции модели.

Подготовившись, безжалостно удалите исковерканное "полено" **Box** и создайте новое, с теми же размерами, но с сегментацией поменьше, например 3x2x1. Сразу преобразуйте его в **Editable Poly**. Заготовка похожа на грудную клетку, поэтому именно с создания груди мы и начнем моделирование. Лепить будем только одну половину модели, а затем сделаем зеркальную копию.



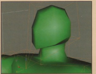
▲ Рис. 5. Для облегчения работы удобно иметь набросок или любое подходящее изображение.

Для начала немного скруглите заготовку, выделив восемь угловых вершин и стянув их инструментом **Non-uniform Scale** *(Неравномерное масштабирование)* по плоскости XY. Чтобы сформировать плечо, выделите верхний торцевой полигон и выдавите со скосом **(Bevel)**. Работая с заготовкой, вы имеете возможность наблюдать за финальным, сглаженным вариантом. Потренируйтесь. Если не получилось, воспользуйтесь откатом **(Undo)**. Дорабатывать форму можно, перемещая и масштабируя контрольные вершины и полигоны. Если требуется более резкий излом поверхности, например в области сустава, сделайте подряд два выдавливания, увеличив сегментацию. Когда освоитесь, доделать плечо и руку не составит труда. В изготовлении ладони тоже нет ничего хитрого: сплющите заготовку, а выдавливая большой палец, поворачивайте концевые полигоны в нужном направлении **(рис. 6)**.Детально описывать дальнейшую работу нет смысла — вы просто делаете новые заготовки и мышкой придаете им форму различных частей тела клоуна. Остановимся подробнее только на создании головы и ступней. Голову сформируйте двойным выдавливанием и доработайте на уровне вершин. Подбородочную вершину вытяните вниз и далеко вперед, а ту, что между подбородком и шеей, наоборот — вверх и назад **(рис. 7)**.



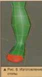
▲ Рис. 6. NURMS-моделирование схоже с лепкой, только вместо глины — полигоны.

При создании стопы просто выдавите два раза полигоны в передней нижней части голени, а окончательную форму придайте с помощью редактирования подобъектов **(рис. 8)**.Сделайте копию заготовки (перетащив с нажатой клавишей **Shift**) и спрячьте ее **(Hide)**. Преобразуйте оригинал в тип **Editable Poly**; при этом будет удалена исходная сетка, но она больше не понадобится. На виде спереди **(Front)** выделите все полигоны недоделанной половины туловища. Единственная несимметричная деталь — макушка головы. Удалите полигоны, ее составляющие, с нажатой клавишей **Alt**. Остальные полигоны можно удалять. Для получения зеркальной копии оставшейся половинки примените инструмент **Mirror** *(Отражение)*. В меню установите ось отражения — **X**, а метод — **Copy** *(Независимая копия)*.



▲ Рис. 7. Создание головы клоуна

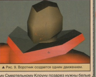
Не забудьте удалить лишние полигоны на "затылке" одной из копий. Теперь объедините обе половинки через контекстное меню — пункт **Attach List** *(Присоединить список)*. В появившемся списке укажите присоединяемый объект и нажмите кнопку **Attach**. Чтобы закончить слияние, нужно избавиться от шва вдоль модели. На виде спереди **(Front)** выделите "резиновой" рамкой два ряда центральных вершин и вершины на темени и "сварите" их с помощью функции **Weld** *(Слить)* свитка **Edit Geometry**. Отслеживать результаты слияния можно в свитке **Selection** *(Выделение)*: внизу свитка отображается количество выделенных вершин. После слияния их должно стать в два раза меньше. Если этого не произошло, увеличьте радиус слияния в поле **Weld Selected**.



▲ Рис. 8. Изготовление стопы

Последние штрихи

Основная работа завершена. Отключите режим отображения ребер **(F4)** и осмотрите результаты. Пожалуй, не хватает деталей. Нашему Смертельному Клоуну позарез нужны белые пушистые помпоны — они придадут модели шик. Выделите вершины в местах будущего расположения помпонов: три на пузе и по одной на каждой туфле. В свитке **Edit Geometry** нажмите кнопку **Chamfer** *(Фаска)*, перенесите курсор на одну из выделенных вершин и растяните фаски мышью до нужного размера. Получившиеся полигоны выдавите **(Bevel)** два раза с уменьшением, а конечные вершины слейте **(Weld)** в одну.



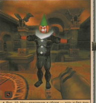
▲ Рис. 9. Воротник создается одним движением.

Последняя деталь. Представьте: по мрачному каменному коридору несется с шотганом наперевес наш **Death Kloun**, раздирает в клочья всех врагов и застывает в гордой неподвижности, весь залитый кровью с головы до ног! Чего не хватает в этой сцене? Кружевного белоснежного жабо, конечно! Сделаем. Просто выделите полоску полигонов на шее и выдавите ее со скосом **(Bevel)** — **рис. 9**.

Никто не запретит вам доработать модель в соответствии со своим вкусом. Добавьте какие-нибудь детали. Это может быть пояс с кобурой, дикая прическа "под ирокеза", да что угодно, хоть бальная юбочка.

× × ×

На основе этой статьи вы научились одному из приемов моделирования персонажей для игр. Методика NURMS универсальна. При должной сноровке и терпении вы сможете с легкостью создавать модели любой сложности и художественной ценности. Мы не рассмотрели лишь два важных аспекта — назначение/редактирование текстурных координат и анимирование модели. Этим мы займемся в одном из ближайших номеров "Мании". ■



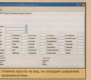
▲ Рис. 10. Наш красавчик в сборе — хоть и без анимации, но уже рвется в бой!

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

ПОДГОТОВИЛ АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Blitzkrieg



▲ Утилита проста на вид, но обладает широкими возможностями.

Где взять: Устанавливается с игрой

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Утилита для редактирования свойств юнитов. Простой интерфейс и широкие возможности утилиты позволяют рекомендовать ее как продвинутым игростроителям, так и начинающим, желающим без лишних заморочек изменить несколько игровых характеристик. Редактировать можно практически все параметры юнитов: количество жизни, скорость движения, тип оружия... даже уровень брони на различных частях корпуса у танков и спецэффекты от выстрелов. Все настройки изменяются путем прописывания новых значений в окнах редактирования. За полчаса — час легко сделать абсолютно новую технику.

ВЕРДИКТ: Отличная утилита для создания новых юнитов к игре. Единственный минус — нельзя изменять внешний вид техники, но это уже совсем другой уровень редактирования.

РЕЙТИНГ: 8/10

Empires: Dawn of the Modern World

Где взять: Устанавливается с игрой

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев и кампаний. Интерфейс стандартен для "стратегических" редакторов. Внизу основного экрана редактирования находится панель с инструментами. Посередине — окно редактирования.

Создание уровня также мало чем отличается от редактирования карт, скажем, для **Age of Empires**. С помощью инструментов вы рисуете ландшафт и устанавливаете на него типовые текстуры и объекты, заготовленные разработчиками. Собственные модели, сделанные в других редакторах, использовать нельзя. Нарисованную карту можно протестировать прямо из редактора, минуя сохранение и компиляцию. Это очень удобно и позволяет сэкономить время.

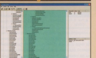
В редактор встроен генератор местности. С его помощью, задав основные параметры карты, через пару минут вы получите незамысловатый, но вполне играбельный уровень. Помимо генератора местности, в редактор встроен несложный редактор триггеров. "Несложный" в данном случае означает не "примитивный", а настолько продуманный, что даже начинающий пользователь сможет писать собственные триггеры — выбирая условие, при котором сработает триггер, а потом действие, которое он вызовет. Также с помощью редактора триггеров можно создавать простенькие ролики на движке игры, но лучше сначала потренироваться писать триггеры для сценариев — фильмы требуют изрядной сноровки в обращении со скриптовым языком.

Одиночные сценарии несложно объединять в кампании, для чего в основной редактор встроен редактор кампаний. Работает он следующим образом: вы выбираете доступные сценарии и определяете порядок, в котором они будут появляться, жмете **OK**, и утилита сама объединяет сценарии. При этом в игру несложно встроить новые изображения, которые будут появляться при выборе кампании. Также для свежесозданной кампании разрешено установить пароль, который придется вводить при запуске игры.

ВЕРДИКТ: Несложный в освоении редактор с богатыми возможностями. Учитывая, что утилиту встроен корректно работающий генератор местности, даже ничего не смыслящие в редактировании геймеры могут делать вполне играбельные уровни.

РЕЙТИНГ: 8/10

Haegemonia

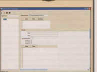


▲ Редактор скриптов

Где взять: С ***www.haegemonia.hu/mod/moddingtools_1_0.zip*** или с нашего CD/DVD.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Набор утилит предназначен для создания кампаний, одиночных сценариев, а также полноценных модификаций.

Первая утилита — **редактор уровней** — проста в освоении. Интерфейс интуитивно понятен. Наверху находятся инструменты, а посередине экрана — окно редактирования. Установка объектов осуществляется перетаскиванием из общего списка. В дополнительных меню указываются основные свойства каждого объекта.



▲ Дебаггер

▲ С помощью утилиты можно редактировать inf-файлы.

▲ Создание нового уровня

Вторая утилита — **программа для перекодировки звуковых файлов** из **wav** в **mp2**. Утилита "заточена" под DOS, поэтому все действия прописываются в командной строке. Неудобство работы окупается функциональностью — при перекодировании вы можете указать основные параметры создаваемого звукового файла: битрейт, громкость и ряд других.

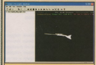
Третья программа — **Haegemonia Explorer** — позволяет редактировать inf-файлы. В этих файлах содержатся практически все игровые данные: характеристики техники, настройки AI, текст, дерево технологий... С помощью программы можно сделать совершено новую игру. Редактировать inf-файлы несложно: в правом окне указываете директорию, в котором лежит файл, а в левом — прописываете новые значения для изменяемого параметра. В Haegemonia Explorer встроен редактор скриптов с очень простым интерфейсом. Чтобы вы сразу разобрались, что к чему: слева находится список команд, посередине — создаваемый скрипт, справа — настройки для выбранного параметра. Новые команды добавляются перетаскиванием из одной колонки в другую.

Помимо утилит для редактирования игры, после инсталляции редактора в игровой директории появятся папки **Inventions_TSH** и **Inventions_LOI**, где лежат таблицы с основными игровыми параметрами (технологии, характеристики кораблей и ряд других) и их условными обозначениями, используемыми в скриптах.

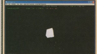
ВЕРДИКТ: С помощью редактора можно сделать не только полноценную модификацию оригинальной игры, но и совершенно новую игру.

РЕЙТИНГ: 9/10

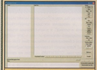
Jedi Knight: Jedi Academy



▲ Просмотр моделей оружия



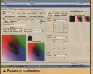
▲ Так выглядят модели предметов без текстур.



▲ Редактор скриптов

Где взять: С *http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/jediacademy/Thirdparty/jedi_academy_sdk_mp.zip* или с нашего CD/DVD.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Набор утилит предназначен для создания модификаций. Научившись работать во всех его программах, вы без труда сможете сделать полноценный мод к Jedi Knight: Jedi Academy.



▲ Редактор шейдеров

Утилиты **MD3View**, **ModView** предназначены для просмотра моделей в форматах **glm** и **md3** (основные игровые форматы).

Программа **Carcass** — конвертер (и по совместительству компилятор) моделей из формата **xsi** в **glm**.

EffectsEd — редактор игровых графических эффектов.

BehavEd — программа для создания и редактирования скриптов. Примеры скриптов вы можете найти в архиве **JAscripts**, который устанавливается вместе с утилитами. Изначально скрипты хранятся в файлах с расширением **icarus**: перед началом работы их необходимо конвертировать в формат, который понимает программа. Для этого потребуется утилита **IBIZE.exe**. После того как скрипт будет написан, необходимо скомпилировать его обратно в формат icarus с помощью этой же утилиты.

ShaderEd2 — редактор шейдеров. Чтобы использовать программу, сначала нужно извлечь шейдеры из архива **assets1.pk3** (это можно сделать любым архиватором, понимающим стандарт **WinRAR**) и указать в редакторе **(SourceSafe/Configure)** путь к ним. Программа непроста в освоении, особенно если вы раньше никогда не работали с шейдерами и **OpenGL**.

Roq — утилита, компилирующая видеоизображения из "стандартных" форматов **(avi, mpg)** в формат игры **roq**.

Также в папке **CodeMP** вы найдете исходный код игры, а в директории **Docs** — детальную инструкцию по созданию лазерного меча и NPC.

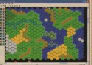
ВЕРДИКТ: Набор утилит, с успехом заменяющий полноценный редактор для игры. Единственный минус — у каждой программы свой интерфейс, к которому нужно привыкать.

РЕЙТИНГ: 9/10

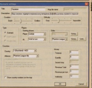
Massive Assault

Где взять: С *www.massiveassault.com/download/ma_scenario_editor_1.0.exe* или с нашего CD/DVD.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев. Интерфейс утилиты предельно прост: посередине экрана редактирования располагается окно редактирования, на котором ландшафт и юниты отображаются в виде условных значков, слева находятся юниты, вверху отображается панель инструментов.



▲ Редактор уровней



▲ Изменение свойств карты

Установка юнитов осуществляется путем перетаскивания их с панели юнитов на карту или через меню **Tools**, в котором вы также можете посмотреть и изменить характеристики устанавливаемого юнита. В меню **Scenario setting** есть несколько пунктов для изменения основных свойств карты — уровня сложности, цвета игроков, уровня AI, перечня юнитов, доступных для покупки перед игрой, условий победы. Все это несложно подредактировать, изменяя характеристики в соответствующих окнах.

ВЕРДИКТ: Простенький редактор без каких-либо наворотов. Отлично подходит для создания незамысловатых сценариев.

РЕЙТИНГ: 7/10

UFO: Aftermath

Где взять: С *ftp://theuser:9K5ya@ftp4.3dgamers.com/pub/3dgamers/games/ufoaftermath/ Thirdparty/modtools.zip* или с нашего CD/DVD.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Набор утилит предназначен для создания модификаций. Редактора как такового нет. Утилиты лишь распаковывают архивы, извлекая игровые ресурсы в удобном для изменения виде. Зато с помощью "сторонних" редакторов — например, **3DS Max**, **Photoshop** — изменять можно практически все: оружие, амуницию, броню, алгоритм генерации случайных карт, AI. Также множество настроек несложно поменять, подправляя значения в скриптовых текстовых файлах.

К утилитам прилагается подробный мануал, подробно объясняющий, что и как редактировать.

ВЕРДИКТ: Многофункциональные утилиты, позволяющие сделать несложный мод.

РЕЙТИНГ: 7/10

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ВУЗЫ

E-MAIL РУБРИКИ: IGROSTROI@IGROMANIA.RU

ФАБРИКА ЗВЕЗД

КУДА ПОЙТИ УЧИТЬСЯ НА РАЗРАБОТЧИКА

ВЛАДИМИР БОЛВИН

В первой части статьи "**Фабрика звезд**", опубликованной в ***первом номере "Игромании" за этот год***, мы разобрались, в какие зарубежные вузы стоит идти учиться на разработчика компьютерных игр. Мы узнали об образовательных программах, об учебных заведениях, из стен которых выходят "разработчики с дипломом". Мы даже поговорили с президентом знаменитого художественного института из США (**The Art Institute**).

Но не все имеют возможность и хотят уехать из России, чтобы стать настоящими игроделами. Неужели в России нет ни одного учебного заведения, где могли бы дать такие нужные игроделу навыки?! Оказывается, такие вузы есть.

Приемная комиссия одного из столичных вузов. Вечный вопрос: куда пойти учится, чтобы потом не было жалко потраченного времени и денег.

Два подхода к одной проблеме

У нас все не так, как на Западе. Исследовательская группа "Игромании" после тщательного поиска не обнаружила ни одного вуза, где напрямую готовят специалистов для игровой индустрии. Специализации, непосредственно касающиеся разработки компьютерных игр, отсутствуют как класс. Но, с другой стороны, наши учебные заведения дают базовые знания, которые можно успешно применять в этой области.

Практически так же, как это сделано на Западе, можно разделить "игродельческие" учебные заведения на два типа: готовящие программистов и выпускающие из своих стен художников-дизайнеров. Таких вузов достаточно много. Весьма существенна и программа обучения. На Западе готовят именно "специалистов по разработке компьютерных игр", а у нас — "специалистов по разработке чего-нибудь". Компьютерные игры в это "что-нибудь" тоже входят. Свои плюсы и минусы есть как у первого, так и у второго подхода к обучению. Спорить по этому поводу можно долго. Поэтому давайте просто примем это как факт.

Вид на главное здание МГУ со стороны метро "Университет". Реставрация явно пошла высотке на пользу.

Поскольку в России учебные программы стандартизированы и среди них не наблюдается программ, прямо связанных с разработкой игр, обзор российских вузов мы построим несколько по другому принципу, чем обзор иностранных. Мы не станем рассказывать о том, как поставлен процесс обучения по "подходящим" специальностям в том или ином учебном заведении. Их слишком много, и большинство похожи друг на друга, как два выстрела из шотгана.

Мы обсудим интересующие нас вопросы с руководителями лучших вузов страны в каждой из двух категорий — программистской и художественно-дизайнерской.

Программисты (зарубежный аналог — Real-Time Interactive Simulation)

МГУ

Название: Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (МГУ)

Местоположение: 119899, Москва, Воробьевы горы, МГУ, 2-й учебный корпус, ВМиК

Официальный сайт: ***http://cmc.cs.msu.su***

Одно из самых известных учебных заведений, где обучают программистскому искусству, — МГУ. Факультет вычислительной математики и кибернетики (ВМиК) высоко котируется как у нас в стране, так и за рубежом. Это один из ведущих центров подготовки программистов в России. МГУ всегда славился глубокой фундаментальной подготовкой. Поступление и успешная учеба по таким дисциплинам, как *прикладная математика и информатика*, а также *информационные технологии*, требуют от абитуриентов недюжинных усилий и прилежания. Звание "математик, системный программист" нужно заслужить потом на зачетах и кровью во время сессий. За время обучения студенты должны усвоить как минимум три языка программирования.

Стоит ли говорить, что ВМиК хорошо оснащен вычислительной техникой? Факультет тесно сотрудничает с такими компаниями, как **Microsoft**, **Intel**, **IBM**, **Hewlett-Packard**, **Sun**, **Cisco**, **SAP**, **Samsung**... На факультете создано много научных лабораторий. Одна из них — лаборатория компьютерной графики и мультимедиа. Есть даже несколько мощных графических станций (в их числе **HP Apollo-9000**).

СПбГИТМО

Название: Санкт-Петербургский государственный институт информационных технологий, механики и оптики (технический университет). Бывший Санкт-Петербургский государственный институт точной механики и оптики (СПбГИТМО).

Местоположение: Санкт-Петербург

Официальный сайт: ***www.ifmo.ru***

СПбГИТМО

Казалось бы, какое отношение может иметь институт, в названии которого присутствуют "механика и оптика", к компьютерным играм? Для несведущего человека оптика — это что-то связанное с биноклями и телескопами. При чем тут игры? Кого может готовить такой институт?

Между тем, СПбГИТМО — один из самых прославленных вузов нашей страны, который готовит программистов и специалистов в области интернет-технологий. Можно сказать — флагман. Факты? Пожалуйста. Страна должна знать своих героев.

Что такое интернет, известно всем. Сейчас. А в начале 90-х годов, когда нити Всемирной паутины только потянулись к России, это слово обозначало для большинства что-то смутно-туманное. Уже в 1993 году университет возглавил работу по созданию российской федеральной университетской компьютерной сети. Той, которая сейчас широко известна под названием **RUNNet**.

Когда почти все, услышав слово "интернет", еще в недоумении чесали затылки, университет уже вплотную занимался продвижением его в Россию. В 2000 году коллектив авторов во главе с ректором университета, заслуженным деятелем науки Российской Федерации профессором **В.Н. Васильевым**, получил премию Правительства Российской Федерации за разработку научно-организационных основ и создание сети RUNNet. Будете пользоваться RUNNet — помните, откуда он произошел.

Программисты — отдельная история. Начнем с того, что данный вуз — самое "орденоносное" учебное заведение в нашей стране. И основная часть наград — за победы студентов на международных соревнованиях по программированию. А эти соревнования — крупнейшие в мире. На ежегодном студенческом чемпионате по программированию среди сборных команд высших учебных заведений **(ACM International Collegiate Programming Contest)** команда университета всегда была среди лучших и не раз получала золотые медали. Любопытно, что несоизмеримо более широко известные у нас американские университеты Гарварда и Беркли отставали от нашей команды на такое же несоизмеримо большое количество очков.

Прагматичные американцы никогда ничего не делают просто так. За чемпионатом мира пристально следят акулы компьютерного бизнеса. Только одна **Microsoft** за последние четыре года вложила в эти соревнования 27 миллионов долларов. Вы верите в доброго и бескорыстного дядюшку Билли? Нет? Правильно! Чемпионат дает американцам представление, где искать самые квалифицированные кадры. Диплом какого вуза должен стать счастливым билетом для приема на работу.

Мы можем гордиться — наши среди лучших. Конечно, не все. По рейтингу, составленному по результатам выступлений команд за последние несколько лет, первая тройка отечественных вузов выглядит таким образом:

— Санкт-Петербургский ГИТМО/СПбГИТМО (ТУ), о котором мы ведем речь, с результатом 91 балл;
— Московский ГУ/МГУ (82 балла);
— Санкт-Петербургский ГУ/СПбГУ (66 баллов).

Делайте выводы, господа абитуриенты.

Чемпионат настолько интересен сам по себе, что, вероятно, мы напишем об том отдельную статью. А пока — интервью.

▲ Владимир Глебович Парфенов. Скромный российский профессор. Со скромной российской зарплатой. Обладатель многочисленных дипломов по программированию.

▲ Победители чемпионата мира по программированию — команда СПбГИТМО (ТУ). Слева направо — Евгений Южаков, Андрей Станкевич (тренер), Александр Штучкин, Тимофей Бородин, проф. Владимир Глебович Парфенов.

Поговорить с нами согласился декан прославленного факультета компьютерных технологий и программирования СПбГИТМО (ТУ), член Международного исполнительного комитета чемпионата мира по программированию, профессор **Владимир Глебович Парфенов**.

"Игромания" [И]: *Владимир Глебович, ваш университет готовит программистов самого высокого международного уровня. Студенты побеждают на престижных мировых чемпионатах. Каким образом, получив под свое начало простого российского школьника, вы добиваетесь таких результатов?*

Владимир Глебович Парфенов [ВГ]: А кто говорит о "простом российском школьнике"? На мировом первенстве участвуют и команды, составленные из первокурсников. Если бы эти команды состояли из обыкновенных школьников, то ни о каких высоких результатах не могло бы быть и речи.

Да, основная масса новоявленных студентов — это молодые люди, которые закончили школу и успешно сдали вступительные экзамены. Это обычный путь поступления в вуз — как в наш, так и в любой другой. Однако мы стремимся набирать не просто способных. Мы целенаправленно ищем таланты по всей России. Они отбираются по результатам Всероссийских школьных олимпиад по информатике и программированию. Обычно это 35—40 человек. Вдумайтесь в цифру. 35—40 талантливых школьников из сотен тысяч! За эти светлые головы потом ведут борьбу лучшие российские вузы. Как правило, к нам идет до трети из них. Скажем прямо, этой группой мы занимаемся особо.

Студенты этой элитной группы, помимо обычных предметов, проходят специальную подготовку. Только тренируют они не быстроту реакции, как кибератлеты по **Counter-Strike**. Под руководством тренеров рекруты ежедневно шлифуют мастерство в решении задач по программированию.

[И]: *Не секрет, что многие молодые люди впервые задумываются о программировании как о будущем поле своей деятельности после знакомства с компьютерными играми. Касаетесь ли вы разработки игр в ходе обучения?*

[ВГ]: Мы не ставим вопрос так узко. Все наши студенты учатся искусству программирования. Они получают знания, с помощью которых смогут работать над проектами любой сложности. В их распоряжении находится самая передовая компьютерная техника и лучшие преподавательские кадры. Как и все российские вузы, мы, конечно, сталкиваемся с определенными проблемами. В первую очередь это низкая заработная плата преподавателей.

Наши студенты, окончив университет, получают высокооплачиваемую работу (от 1000 долларов). А люди, которые их обучали, имеют оклад 2000 рублей. В такой ситуации рано или поздно встает вопрос: уходить в бизнес или продолжать такое существование? Сколько можно работать на энтузиазме? Тем не менее нам удается привлекать к процессу обучения в качестве лекторов даже авторов книг по компьютерной тематике, получивших всероссийскую известность. Кстати, многие из них — наши бывшие ученики. Секрет наших успехов прост. Мы сосредоточили усилия в одной точке. Собрали все силы, чтобы обеспечить студентов самой передовой техникой, и набираем лучших юношей и девушек. Печально, но с каждым годом собрать группу "особо одаренных" становится все труднее. Падает общий уровень подготовки в школах.

Странное время затянувшейся "экономики переходного периода". Преподаватели одного из лучших в мире центров по подготовке программистов имеют весьма скромный заработок. При этом у них есть возможность получать намного больше, используя свои знания в бизнесе. То есть им экономически невыгодно заниматься обучением... И все же они продолжают работать.

[И]: *Вы сказали, что студенты получают достаточно знаний для того, чтобы работать над проектом любой сложности. Компьютерная игра — как раз из таких проектов. Ваши студенты становились разработчиками игр?*

[ВГ]: Несмотря на то что в учебном плане нет дисциплин, связанных непосредственно с разработкой игр, некоторые студенты успешно этим занимаются. Вот, посмотрите...

Владимир Глебович выудил из кипы бумаг плотную пачку. На титульном листе было напечатано: "Игра "Морской бой". Курсовая работа студента 3-го курса..." Остальные 40 листов были заполнены строгими колонками строк программного кода.

[ВГ]: Вы где-нибудь видели, чтобы студенты третьего курса могли сделать работу подобного объема? Иногда игростроительная лихорадка очень мешает. Зная высокий уровень подготовки у наших студентов, вокруг них постоянно крутятся представители едва вылупившихся "компаний". Мы в шутку называем их "Рога и копыта". Они где-то получили деньги на проект и сманивают несознательных студентов "хорошими", долларов в 200, заработками. Для студента это деньги.

Начиная с четвертого курса мы помогаем нашим студентам с получением работы. В частности, в компаниях так называемого оффшорного программирования. Но не со второго же курса! Разработка игры требует массы усилий. Результат известен: сон на лекциях, заваленная сессия, отчисление. Надо сначала получить прочные базовые знания.

Я специально не отслеживал, в разработке каких известных игр принимали участие наши студенты и выпускники. С ходу на память приходят только "Дальнобойщики".

Компании оффшорного программирования работают по заказам американских и западноевропейских корпораций. В нашей стране из-за дешевой рабочей силы и высококвалифицированных специалистов создавать проекты очень выгодно. Многие наши разработчики, сегодня широко известные, начинали именно в таких конторах.

Когда мы прощались, Владимир Глебович показал мне статью **"Танки и автоматы"** заведующего кафедрой информационных систем профессора **А.А. Шалыто**. И хотя под автоматами имелись в виду не автоматы Калашникова, статья имела самое непосредственное отношение к компьютерным играм. У студентов есть примеры для подражания.

Художники (зарубежный аналог — Game Art & Design, Art Creation)

Университет кино и телевидения

Название: Санкт-Петербургский университет кино и телевидения

Местоположение: Санкт-Петербург, филиалы в Москве, Якутске, Советске (Калининградская область)

По неформальному рейтингу, в основу которого положен конкурс среди абитуриентов, Санкт-Петербургский университет кино и телевидения занимает прочное место в пятерке самых престижных вузов России. Университет готовит кадры по 14 специальностям. В их число входит специальность 051900 "графика" (специализация 051905 — "анимация и компьютерный дизайн"). Выпускник получает квалификацию *художник-дизайнер компьютерной графики*. В ходе обучения студенты изучают основы композиции и дизайна, рисунок, живопись, основы мультипликации, компьютерную графику.

▲ Санкт-Петербургский университет кино и телевидения

▲ Профессор Василий Афанасьевич Коновалов

В итоге дипломник университета может работать по следующим направлениям:

- анимационная компьютерная графика для кино и телевидения;
- мультимедиа-технологии рекламных клипов, видеоклипы;
- традиционное искусство в новой технологической среде;
- компьютерная графика обучающих симуляторов и тренажеров;
- сетевая графика (веб-дизайн).

Конкурс на факультеты очень высок. Но мы обратили особое внимание на университет кино и телевидения не случайно. Дело в том, что в нем можно получить высшее образование по художественно-творческой специальности *"режиссура компьютерной графики"*. Это уже редчайшее сочетание. Вузов, которые имеют право на подготовку режиссеров, — единицы. Сделать красивые модели порой не так важно, как создать в видеоролике правильную атмосферу. В этом плане режиссура компьютерной графики вплотную приблизилась к классической режиссуре в кино и телевидении. Только методы работы отличаются.

Сочетание в одном вузе обучения классической режиссуре и ее компьютерным аналогам побудило нас выехать на место и детально разобраться, насколько высок уровень обучения в университете. С нами согласился побеседовать заведующий кафедрой компьютерной графики и дизайна профессор **Коновалов Василий Афанасьевич**.

[И]: *Над чем работают студенты на вашей кафедре?*

Василий Афанасьевич Коновалов [ВА]: В первую очередь, они занимаются сценарным творчеством. В основе обучения лежит изучение базовых дисциплин. Студенты осваивают методы классической мультипликации. Работают над созданием персонажей с ярко выраженными характерными чертами. Делают сначала слайд-фильм, затем короткий анимационный ролик и в результате сдают законченные работы в виде полной анимации.

[И]: *Какие программы для работы с 3D-графикой осваивают студенты?*

[ВА]: В основном это 3D Studio 4-й версии (под DOS). С этой версией графического пакета мы работаем потому, что в ней наиболее четко выстроена логика и терминология. На старших курсах студенты приступают к изучению Maya. Вообще, трехмерная графика преподается для того, чтобы студенты могли прочувствовать общее построение законченного видеоролика. Она более кинематографична. И все-таки упор у нас делается на ручное изготовление анимации. На классические методы. В этом мы достигли определенных успехов. В прошлом году работы наших студентов были представлены в Национальном центре анимации и изобразительного искусства во Франции. Среди всех вузов нашей страны, занимающихся информационными технологиями, был выбран именно наш. Иностранцев привлекло то, что в понятии "компьютерная графика" мы на первое место ставим слово "графика".

Компьютерная графика для кино и телевидения
▲ Компьютеры, инженерный кульман и киносъемочная установка в одной аудитории. Особенность кафедры — налаженные отношения с режиссерским факультетом экранных искусств.

Использование университетом DOS-версии 3D Studio может, на первый взгляд, вызвать удивление. Но в этом есть свои плюсы. Во-первых, лицензионная копия программы дешева. Во-вторых, она не требовательна к ресурсам. Минимальные требования на сегодняшний день просто смешны — 486-й процессор, 8 Мб оперативной памяти и около 20 Мб свободного места на жестком диске. У студентов не бывает проблем с приобретением программы и компьютера для работы дома.

Минусы тоже есть. Переход к 3DS Max требует переучивания. Интерфейсы этих программ значительно отличаются друг от друга. Но самое главное — логика действий и терминология — остается неизменным.

▲ Работы художников MondoMedia — разработчики 3D Studio Max использовали их для официальной демонстрации 3-й версии своей программы.

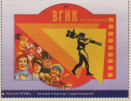
▲ Чтобы делать такие модели на первом курсе МГИЭМ (на факультете телевизионного и кинодизайна), надо изучать 3D Max еще до поступления.

ВГИК

Название: Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)

Местоположение: 129226, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3, ВГИК. Художественный факультет

Официальный сайт: *www.vgik-edu.ru*

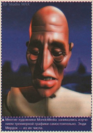


▲ Логотип ВГИКа — "вечный оператор с видеокамерой".

Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК) известен в нашей стране каждому. Однако далеко не все знают, что помимо подготовки актеров и режиссеров художественных фильмов институт занимается обучением специалистов "игродельческого" профиля. Специальность "режиссура" (050200) включает в себя направление *режиссура анимации и компьютерной графики*. Вторая "нужная" специальность — "*графика*" (051900) — тоже присутствует в списке (точное название — "*изобразительное решение мультипликационного фильма; анимация и компьютерная графика*").

Поступление во ВГИК часто видится абитуриентам как многокилометровые очереди у приемной комиссии. А обязательный атрибут для поступления — как "папа — крутой бизнесмен". Спешим вас разубедить. Вот сводка с конкурсного фронта, отгремевшего не так давно: на актерский факультет — конкурс 108,3 человека на место, на режиссуру компьютерной графики и анимации — всего 4! Поступить не так сложно.

Тем не менее, несмотря на более лояльное отношение к компьютерным играм, непосредственно обучать игровому 3D-моделированию здесь никто не будет. Бал правит теория. В числе которой: основы мульт-режиссуры, теория музыки в мультфильме, история искусства анимации, теория компьютерной графики, основы компьютерного монтажа и прочие не менее интересные и важные для игродела предметы.



▲ Многие художники MondoMedia занимались изучением трехмерной графики самостоятельно. Энди Мердок — из их числа.

Кисти, краски

Я бы обратил внимание будущих художников, желающих связать свою судьбу с играми, не только на факультеты, в названиях которых есть слово "компьютер". Классическое обучение живописи в России имеет глубокие корни. Хороший художник способен научиться работать с 3D Max и Adobe Photoshop очень быстро. Во всяком случае, в объеме, достаточном для успешной работы. А вот компьютерщику, знающему 3D Max, стать хорошим художником значительно сложнее.

Вот пара довольно типичных примеров из зарубежной практики.

...В ответ на вопрос "где вы учились трехмерному моделированию?" **Эрик Чадвик** из **Mondo Media** смеется: "На работе!" Поначалу Эрик знал только Photoshop. Упорный художник сам выпросил у руководства задание по трехмерному моделированию. "*Я думаю, что порученное не было реальным проектом. Его дали, чтобы я успокоился*". Он просидел за клавиатурой не одну неделю, освоил 3D Max и успешно справился с заданием. С тех пор он участвовал в качестве художника трехмерной графики в разработке нескольких известных игр, например **Need For Speed: Motor City**, **Blade Runner**.

...Художница **Лейла Нурани** изучала изобразительное искусство в **Мичиганском университете**. Придя в **Mondo Media**, она понятия не имела о 3D Max. Его пришлось изучать уже в офисе, в нерабочее время. Она говорит, что ей потребовались "*неделя усилий на знакомство с 3D Max, а также некоторое время на самостоятельное изучение пакета и на работу с обучающими программами*". Этого оказалось достаточно, чтобы получить хорошую должность. "*Большую часть компьютерных навыков я приобрела на работе*". После этого Лейла участвовала в создании таких известных игр, как **MechWarrior 3** и **Prince of Persia**.

▲ Работа студента первого курса МГИЭМ (факультет телевизионного и кинодизайна) Артема Барышникова.

КУДА ПОЙТИ? КУДА ПОДАТЬСЯ?

Однозначные оценки качеству обучения в том или ином вузе поставить крайне сложно. Для этого надо как минимум поучиться в каждом из них какое-то время. На это не хватило бы времени даже баобабу. Причем надо было бы дотянуть до диплома. Тем не менее мы подойдем к вопросу со всей серьезностью и попробуем дать максимально достоверную информацию, опираясь на косвенные признаки.

Исходя из "математической" специфики профессии, наиболее точные косвенные признаки имеют вузы, в которых обучаются будущие разработчики игровых движков. На что ориентируются игроделъческие конторы, выбирая себе работников? В первую очередь — на итоги чемпионата мира по программированию среди студентов. По результатам соревнований организаторами создается рейтинг-лист. Истинная оценка выставляется вовсе не конкретным студентам, а вузу, который сумел их подготовить.

Чтобы все было понятно, кратко рассказываю, как формируется оценка. Для максимальной объективности рейтинг-лист включает в себя результаты выступлений команд за последние несколько лет. Общая формула:

$R = 2*R1 + 1.5*R2 + R3$, где R — итоговый рейтинг; R1 — рейтинг последнего года; R2 — рейтинг предыдущего года; R3 — рейтинг двухлетней ветхости.

Испугавшимся столь сложной формулы, наверное, стоит подумать о выборе другой профессии. Остальных прошу обратить внимание, что самый свежий результат приносит максимальное количество баллов в итоговую оценку.

Замечания по приведенной ниже таблице. В рейтинг-лист входит 96 вузов северо-восточного европейского региона. Подавляющее большинство из них — вузы нашей страны. Это огромное количество учебных заведений; полная таблица заняла бы очень много места. По этой причине в таблицу включены только 20 первых номеров (пропуская вузы других стран) рейтинг-листа. Кроме них, в составленную нами таблицу входят все участвующие в чемпионате вузы Москвы (спешим оправдать ваши пожелания, высказанные на форуме). В первой графе в скобках указано место, которое занимал вуз в предыдущем рейтинге. Полный текст рейтинг-листа (и расчет дополнительных очков) вы можете взять с нашего CD/DVD.

В заключение хотелось бы отметить, что скепсис по поводу объективности рейтинга как показателя качества обучения в указанных вузах не оправдан. Да, подготовка и отправка команды на турнир стоят денег. Некоторые вузы объясняют свое неучастие именно этим. Странно только то, что зачастую так оправдываются крупные учебные заведения, денег у которых заведомо больше, чем у вузов с периферии, которые все же посылают своих студентов на соревнования.

Некоторые вузы утверждают, что рейтинг необъективен потому, что по ходу соревнований команды занимаются вовсе не написанием полезного софта. Они решают специальные задачи. Задачи такого рода могут никогда не встретиться выпускникам в реальной жизни. Отсюда заявления, что способность быстрого составления программ для решения абстрактных задач программисту не нужна. Поэтому, мол, мы этому не учим и, соответственно, не принимаем участие в чемпионате. Что ж, доля истины в этом есть. Только представители таких вузов сами ставят себя в положение "подозреваемых". Отсутствие в рейтинг-листе команд из числа этих вузов настораживает: они не хотят подготовить команды или не могут?! Как ответить на этот вопрос, в каждом конкретном случае абитуриентам придется решать самим.

Выдержка из рейтинг-листа командного чемпионата мира по программированию ACM 2002/2003 г.

Место	Вуз	1999/00 (R3)	2000/01 (R2)	2001/02 (R1)	Итог (R)
1	2	3	4	5	6
1. (2)	Санкт-Петербургский ГИТМО/СПбГИТМО (ТУ)	14.550	21.850	22.200	91.725
2. (3)	Московский ГУ/МГУ	16.550	19.000	18.550	82.150
3. (1)	Санкт-Петербургский ГУ/СПбГУ	24.400	22.250	4.350	66.475
4. (12)	Саратовский ГУ	6.600	10.150	18.450	58.725
6. (4)	Уральский ГУ	12.150	15.450	9.100	53.525
7. (7)	Новосибирский ГУ	10.000	9.400	9.750	43.600
8. (13)	Орловский ГТУ	7.450	8.900	10.400	41.600
9. (14)	Петрозаводский ГУ	9.800	6.900	10.500	41.150
10. (6)	Южно-Уральский ГУ	10.700	14.000	4.200	40.100
13. (17)	Алтайский ГТУ	7.000	9.150	2.700	26.125
14. (19)	Пермский ГТУ	8.700	4.100	5.600	26.050
15. (39)	Башкирский ГУ	0.000	7.000	7.700	25.900
16. (11)	Дальневосточный ГУ	4.000	9.700	3.400	25.350
17. (29)	Новгородский ГУ	2.000	4.700	7.400	23.850
19. (16)	Нижегородский ГУ	0.000	14.100	0.000	21.150
20. (22)	Уфимский ГАТУ	3.300	4.600	5.400	21.000
21. (9)	Оренбургский ГУ	8.900	8.000	0.000	20.900
22. (8)	Томский ГУ	7.300	7.600	1.000	20.700
23. (-)	Самарский муниципальный университет	0.000	8.200	4.200	20.700
24. (28)	Красноярский ГТУ	2.000	3.000	6.100	18.700
Московские вузы, не попавшие в первую двадцатку					
32. (-)	Московский инж.-физ. институт (ТУ)	0.000	0.000	5.700	11.400
33. (35)	Московский авиационный институт	0.000	4.000	2.500	11.000
75. (63)	Московский энергетический институт (ТУ)	1.000	0.000	0.000	1.000

Так что не стоит обходить вниманием такие вузы, как:

Московский государственный академический художественный институт имени В.И. Сурикова. Адрес: 109004, Москва, Товарищеский пер., 30;

Российская академия живописи, ваяния и зодчества. Адрес: 101000, Москва, Мясницкая, 21.

Путь в компанию разработчиков через эти "не компьютерные" вузы не такой уж длинный.

Итоги

Получить в нашей стране диплом о высшем образовании в области разработки компьютерных игр пока невозможно. Наша образовательная система не хочет замечать рынка видеоигр стоимостью в 10 миллиардов долларов. Если вы решили связать свою жизнь с этой трудной, но такой интересной профессией, придется получать образование по "смежным" специальностям. Кроме действительно нужных знаний, вы будете усваивать и такие, которые никогда не потребуются. Чем-то это напоминает покупку товара с нагрузкой. Причем от "нагрузки" невозможно отказаться.

В более выгодном положении находятся будущие программисты. Наша школа программирования признана во всем мире одной из лучших. Кроме безусловных лидеров, о которых упоминалось выше, набирают вес и региональные вузы. Среди них: **Орловский ГТУ**, **Новосибирский ГУ**, **Петрозаводский ГУ**. Особо хочется отметить **Саратовский ГУ**. Его команда по программированию имела феноменальный успех в 2002—2003 году. Ребята завоевали звание чемпионов Европы и получили серебряные медали на чемпионате мира по программированию.

Художникам — сложнее. Название факультета "компьютерная графика и анимация" совсем не гарантирует, что вы будете изучать моделирование персонажей для компьютерных игр. С другой стороны, никто не мешает после окончания вуза применять полученные знания в других областях. Главное — чтобы эти знания были.

Кстати, на "художественных" факультетах обычно достаточно негативно относятся к компьютерным играм. Так что будьте готовы, что придется заниматься любимым делом "подпольно". Уровень подготовки "компьютерных графиков" в разных вузах сильно различается и зависит не столько от программы вуза, сколько от мастерства преподавателей.

* * *

Общий совет абитуриентам будет таким. Во-первых, выбирайте для поступления лучшие вузы. В этом — гарантия качества образования. Во-вторых, стоит обязательно навести дополнительные справки о факультете. Прежде всего это касается будущих художников. Не ограничивайтесь рекламной информацией. Лучше всего побывать на месте. Найдите стенды с выставленными работами студентов. Порой они расскажут вам об уровне преподавания намного больше. Лучше один раз увидеть, а уж потом решать, стоит ли подавать заявление на поступление. ■

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

СКУБИ-ДУ!™

ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ

ИГРОТЕКА
Скуби-Ду!
ИГРОТЕКА
Скуби-Ду!
Сфинкса
ИГРОТЕКА
Скуби-Ду!
ИГРОТЕКА
Скуби-Ду!
Приключения в городе призраков

ФИРМА «1С»

NIVAL INTERACTIVE

MINDSCAPE

CARTOON NETWORK

SCOOBY-DOO™ and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera. CARTOON NETWORK and CARTOON NETWORK logo are registered trademarks of Cartoon Network. WBIE LOGO, WBIE SHIELD: ™ & © Warner Bros. All rights reserved.
s03
© 2002-2003 Riverdeep Interactive Learning Limited. Все права защищены.
© 2002-2003 Image Builder Software. Все права защищены. The Learning Company является зарегистрированной торговой маркой Riverdeep Interactive Learning Limited. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
© 2003 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

E-mail рубрики: dm@igromania.ru

DEATHMATCH

WARCRAFT III

ОБЗОР ПАТЧА 1.14 ДЛЯ WARCRAFT III

Новый патч от Blizzard игроки в Warcraft III ждали с нетерпением. Между тем дата выхода заплатки постоянно переносилась. Очередной срок выхода патча предполагался после рождественских праздников. Но неожиданно 16 декабря в ответ на запрос подключения к Battle.net появился индикатор загрузки обновления. Мир узрел новый патч для одной из самых популярных сетевых игр — Warcraft III. Изменения оказались настолько глобальными, что в этой статье мы рассмотрим только основные из них.

Прежде всего, патч содержит две новых главы за Орду, которые состоят из нескольких увлекательных миссий. Дабы сыграть в эти главы, надо зайти в меню **"Один игрок"**, затем выбрать меню **"Кампании"**, **"Кампания Орды"**, **"Старые враги"**.

Далее мы перечислим основные изменения, вносимые патчем, для каждой расы.

АЛЬЯНС

— Способность "Молот бурь" любого уровня оглушает простых воинов на 5 секунд, а героев — на 3 секунды. Ранее время оглушения прямо зависело от уровня самой способности. Урон от этой способности составляет 225 ед. на втором уровне и 350 ед. — на третьем.

1■ С выходом патча 1.14 ночные эльфы стали гораздо сильнее. Отныне даже с помощью юнитов первого уровня можно без особых проблем расправляться с сильными нейтральными монстрами.

2■ Разъяренные пауки нежити атакуют базу орков. Теперь бедолаг уже ничто не спасет от поражения.

— Максимальный урон от заклинания "Буран" теперь ограничен. Ограничение достигается, когда одна волна накрывает более 5 юнитов противника.

— Максимальный радиус действия заклинания "Похищение маны" уменьшен с 850 до 800.

— Запас прочности вертолета увеличен со 175 до 200.

— Стоимость заклинания "Благодать" уменьшена с 75 до 65 ед. маны.

— Прочность защитных башен снижена с 500 ед. до 300 ед., а их защита — с 5 до 0.

— С каждым строительным улучшением защита башен Альянса возрастает на 2 пункта.

Из этих изменений следует, что оборона людей стала значительно слабее. Из-за того, что защита башен снижена, отныне из них нельзя создать крепкую оборону.

Благодаря усилению способности Горного короля "Молот бурь" теперь есть смысл брать его первым героем. В целом Альянс стал более слабой расой, чем раньше.

НЕЖИТЬ

— Количество единиц маны, которая восстанавливается при однократном применении способности "Восстановление маны", уменьшено с 4 ед. до 3 ед.

— Переработано заклинание "Защитная аура". Теперь щит, создаваемый этим заклинанием, поглощает 350 ед. урона от магии, но не делает объект заклинания неуязвимым для магии.

— Стоимость улучшения способности пауков "Сеть" увеличена с 75 золотых и 75 древесины до 150 золотых и 150 древесины.

— Сильно переработано и, как считают профессионалы Warcraft III, ухудшено заклинание баньши "Одержимость". Теперь оно непрерывно расходует ману в течение 4,5 секунд. В это время баньши связывается с объектом заклинания, объект замирает на месте и становится неуязвимым, а баньши получает тройной урон. Если баньши будет оглушена или убита во время подготовки заклинания, то магия прервется. Радиус действия заклинания увеличен с 200 до 350.

Очевидно, что у нежити сильно ослабели маги, так как патч изрядно снизил мощность многих заклинаний. Если раньше игрок за нежить в основном использовал магов, что давало солидное преимущество перед другими расами, то теперь это преимущество исчезло. Очевидно, что нежить, как и Альянс, стала ощутимо слабее.

ОРДА

— Урон, наносимый основной цели атаки способностью нетопыря "Самоубийство", уменьшен с 900 до 550, а урон войскам, окружающим объект, увеличен со 100 до 140.

— Урон, наносимый нетопырем в бою, увеличен с 11—12 до 13—15.

— Скорость перемещения магических волков 1 уровня снижена с 350 до 320.

— Запас здоровья магических волков 3 уровня увеличен с 400 до 500.

— Действие заклинания "Эмпатия" не может привести к гибели воинов. Если урон от этого заклинания превышает запас здоровья воина, то этот воин остается с 1 ед. здоровья, а заклинание перестает на него действовать.

— Радиус действия заклинания "Колдовская ловушка" уменьшен с 500 до 400.

— Максимальное число объектов заклинания "Волна силы" ограничено 12 воинами.

Патч в корне изменил такого грозного юнита орков, как нетопырь. Урон от его способности "самоубийство" значительно снижен, и теперь нетопырь гораздо менее опасен для летающих юнитов противника, чем раньше. Если раньше четыре нетопыря могли в считанные секунды уничтожить армию воздушных юнитов, то теперь они лишь ослабят ее. А вот атака нетопыря в ближнем бою усилена. И теперь из грозы воздушных войск нетопырь превратился в лучшего диверсионного юнита орков. Патч также значительно усиливает способности и заклинания героя Мастера мечей. Теперь есть смысл брать его первым героем.

НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ

— Урон от яда способности "Отравленный нож" уменьшен с 15 до 10 ед. на единицу времени.

— Количество маны, уничтожаемой при самопожертвовании светлячков, уменьшено со 100 до 50.

- Время на улучшение друидов-медведей сокращено с 45 до 25 секунд (первый уровень) и с 1 минуты до 35 секунд (второй уровень).
- Урон, наносимый дриадами, увеличен с 16—18 до 17—19.
- Урон, наносимый баллистами, изменен с 39—50 на 36—53.
- При поедании дерева Древо восстанавливает 500 ед. здоровья за 30 секунд. Раньше было 200 ед. за 10 секунд.

Если все остальные расы после изменений стали слабее, чем раньше, то ночные эльфы стали сильнее. Урон, который наносят многие эльфийские юниты, увеличился, и теперь армия эльфов, даже состоящая из юнитов первых уровней, опасна для других рас. Значительно уменьшилось время улучшения зданий и усовершенствования юнитов, и теперь эльфы могут развиваться быстрее других рас.

* * *

В целом патч 1.4 сильно изменил каждую расу — в итоге соотношение сил в Warcraft III стало более сбалансированным, чем раньше. Главное теперь — узнать сильные и слабые стороны каждой расы и разработать новые тактики. Для этого смотрите реплеи известных игроков, изучайте их тактики и, разумеется, читайте **"Игроманию"**, так как со следующего номера мы начинаем публиковать тактики игры в Warcraft III уже с учетом тех изменений, которые вносит патч 1.14. Обращаем ваше внимание на то, что патч 1.14 для официальной русской версии ждет вас ***на наших CD и DVD***.

COUNTER-STRIKE

О КЕМПЕРЕ БЕДНОМ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

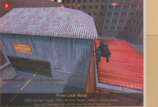
Понятие "кемпер" появилось задолго до **Counter-Strike** и практически всегда содержало в себе негативный оттенок. Кемпер — это игрок, который все время прячется в каком-нибудь укромном уголке и поджидает противника, чтобы прикончить его без шума и пыли. Такая тактика игры часто вызывает возмущение у других игроков. Особенно у тех, которые становятся жертвами кемперов. Кемперов называют трусами, очень часто обвиняют в читерстве, то есть в использовании специальных кодов, которые позволяют оставаться незаметными для других игроков. Любимое оружие кемпера — снайперская винтовка, и это делает его особо опасным противником. Действительно, хорошо замаскировавшийся снайпер-кемпер может уложить не один десяток ни о чем не подозревающих бойцов. Слово "кемпер" давно уже стало своего рода ругательным в среде игроков в Counter-Strike. И быть кемпером сегодня считается позорным и низким. Их презирают и стараются всячески унизить. Но так ли уж справедливы обвинения в адрес кемперов? Не получается ли так, что позорное звание кемпера рискует получить любой игрок, который хоть на какое-то время остался на одном месте?

И не является на самом деле ли так называемое кемперство одним из вариантов тактики, неизбежной при игре в CS? Если сравнить, например, CS и UT, то прежде всего на ум приходит отсутствие в CS аптечек. То есть очевидно, что игроку приходится беречь здоровье, избегать ранений и не бросаться в самоубийственные схватки с несколькими противниками сразу. Оружие в CS больше, чем в других играх такого рода, соответствует настоящему. Здесь нет суперстволов, позволяющих в одиночку расправляться с толпами врагов. Чтобы выжить и победить, нужно не только метко стрелять, но и занимать выгодную позицию на карте. Трудно представить себе снайпера с AWP бегущим в первых рядах на штурм здания. Между тем нередко именно контроль территории называют кемперством, а снайпера, сидящего на позиции, — кемпером. Причем, что интересно, обычно так поступают игроки в Quake III Arena, в командных видах которого контроль над территорией тоже жизненно важен. Опытные игроки в сетевые 3D-экшены (Unreal Tournament, Quake III и так далее), начав играть в CS, не сразу понимают, что CS — это своего рода 3D-стратегия, и у нее свои правила и принципы, отличные от того же UT. В Counter-Strike важны не столько личная доблесть и мастерство (хотя и они не помешают), сколько командные действия. Да, действительно, нередко говорят, что CS не позволяет показать личное мастерство. Но, как говорится, каждому свое. Для демонстрации личной доблести существуют Q3 и UT. Самое трудное в CS — это обязательное обдумывание каждого шага, каждого действия: от этого зависит не только твоя жизнь, но и жизнь твоих однополчан. В CS не только оружие, но и боевые действия максимально приближены к реальности, поэтому, как и в реальности, личный подвиг — дело исключительное, редкое. А гибель от одного точного пистолетного выстрела в голову, когда в руках автомат с полной обоймой — частое. Это вам не UT, где можно с пятью единицами здоровья убегать от противника и восстанавливать жизнь с помощью аптечек. Представим себе реальную ситуацию: террористы захватили заложников. Группа спецназа получает приказ освободить заложников, причем террористов можно "живыми не брать". Если бойцы очертя голову кинутся на штурм террористов, то, скорее всего, в ходе беспорядочных перестрелок погибнут все: и спецназовцы, и террористы, и заложники, которым не избежать шальных пуль. Поэтому каждая такая операция планируется прежде всего с учетом всех конкретных обстоятельств. То же самое и в CS, где тактика определяет все. Чтобы освободить заложников/заложить бомбу/спасти VIP/добраться до пункта эвакуации, необходимы продуманные тактические действия. И правильное расположение снайпера играет здесь очень важную роль.

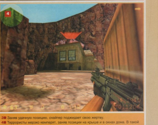
Что же, спросите вы, кемперства и кемперов вообще не существует — все это выдумки озверевших квакеров? Разумеется, это не так. Существует грань, за которой грамотная тактика действительно становится кемперством, то есть примитивным отсиживанием в щели, которое сопровождается отстрелом одиночных противников. Хуже всего, когда стремление спрятаться в какой-нибудь "нычке" становится самоцелью. Игрок напрочь забывает о целях игры и проводит весь раунд за какими-нибудь ящиками, просто набирая фраги. Часто доходит до смешного: сидят двое кемперов из разных команд за соседними ящиками и минут 20 ждут, кто первым нос высунет. Или еще хороший пример: контртеррорист, который должен бежать обезвреживать установленную бомбу, продолжает сидеть на крыше с AWP в надежде подстрелить лишнюю парочку фрагов.

Надо сказать, что реальный или вымышленный кемпер — это нередко козел отпущения, на которого игроки команды противника сваливают собственные промахи. Погибшие бойцы чаще всего пытаются отстоять свое достоинство перед командой, утверждая: "Он выстрелил сзади!", "Я не виноват, он — кемпер!". Между тем, таким недотепам самим не мешало бы научиться использовать разнообразные тактические приемы, в том числе и умение ловко прятаться, заслышав шаги противника, устра-

3


119
14880
Free-Look Mode
FIRE1 for Next Target FIRE2 for Prev Target JUMP to Change Modes
Your text messages can only be seen by other Spectators

4



3 Заняв удачную позицию, снайпер поджидает свою жертву.

4 Террористы мерзко кемперят, заняв позиции на крыше и в окнах дома. В такой ситуации шансов выжить у атакующих практически нет.

ивая таким образом засаду. Кроме того, профессиональный боец в CS должен уметь "снимать" кемперов — это не так уж и сложно.

* * *

Так что не всякое сидение в засаде — кемперство. Грамотное использование снайперов — важнейшая часть тактики CS, игры, наиболее приближенной к настоящим боевым действиям. Поэтому необходимо различать снайперов или профессиональных игроков, которые умело делают засады, используя особенности карты, и злостных кемперов, которые, найдя укромное местечко на карте, сидят и набирают фраги, отстреливая одиноких противников. В итоге осталось сказать, что не следует называть настоящего снайпера кемпером. Это первое. А второе — необходимо самому учиться устраивать засады и осваивать мастерство снайпера. И то, и другое просто необходимо, если вы хотите стать настоящим профессионалом в Counter-Strike.

QUAKE III ARENA

КЛИЕНТСКИЕ НАСТРОЙКИ CHALLENGE PROMODE

Как и было обещано в предыдущем номере, мы начинаем цикл статей, посвященных подробному разбору настроек **Challenge ProMode**. Все перечисленные ниже команды можно ввести через консоль, нажав кнопку ~ (тильда) или вписав в ваш конфигурационный файл (config.cfg), в котором содержатся все ваши настройки, при помощи любого текстового редактора. Если у вас еще нет конфига, вы можете подобрать наиболее подходящие настройки в самой игре, а затем через консоль ввести **/writeconfig <имя файла>**. В директории **quake3\cpma** будет создан файл **<имя файла>.cfg**, который вы впоследствии сможете загрузить, написав в консоли **/exec <имя>**.

На всякий случай напоминаем, что *клиент* — это компьютер, который подключается к серверу.

cg_altLightning = 0 — меняет внешний вид выстрела из lightning gun. Имеет значения 0/1/2.

cg_ammoWarning = 1 — включает оповещение о заканчивающихся патронах. Значение 0 отключает оповещение; 1 — сигнал в виде "клика"; 2 — сигнал в виде "клика" и сообщения на экране.

cg_autoAction = 0 — позволяет автоматизировать запись демок и статистики игроков, а также создание скриншота с результатами игры. 0 — отключена. 1 — автоматическая запись статистики игроков в текстовый файл, который будет расположен по адресу **quake3\cpma\stats\<дата игры>\<имя файла>.txt**. 2 — автоматическое создание скриншота с результатами игры. 4 — автоматическая запись демки. Если вы хотите, чтобы автоматически записывалась демка и создавался скриншот, то значением переменной следует установить сумму значений этих действий, то есть 4 + 2 = 6.

cg_damageDraw — если параметр включен, то при нанесении вам урона экран темнеет, создавая эффект крови. По умолчанию включено.

cg_drawGun — переменная отвечает за отображение вашего оружия. 0 — оружие не показывается; 1 — оружие показывается и во время движения покачивается; 2 — оружие отображается, но не покачивается.

cg_deadBodyDarken — включение параметра приводит к затемнению моделей трупов игроков.

cg_enemyModel <имя модели> — изменение этого параметра позволит изменить модели всех противников на определенную, выбранную вами. По умолчанию выключено.

cg_enemyColors — переменная позволяет менять цвет модели противника. Значение переменной должно быть четырехзначным числом, где первая цифра — цвет выстрела railgun'a противника, вторая — цвет головы модели противника, третья — цвет туловища и четвертая— цвет ног противника. По умолчанию выключено. Работает только при включении команды **cg_enemyModel**.

cg_fallKick — включает и выключает "сотрясение" экрана при падении игрока. По умолчанию включено.

cg_lightningImpact — создает ярко светящийся шарик на конце луча при выстреле из Lightning Gun.

cg_noAmmoChange — отключает возможность выбора оружия, к которому нет патронов. По умолчанию включено.

cg_nochatbeep — выключает сигнал сообщения в чате. По умолчанию выключено.

cg_nomip — переменная позволяет сделать графическое отображение выстрелов из различного оружия, крови или дыма очень четким, независимо от параметра **r_picmip** (параметр, отвечающий за размытие графики). Значением переменной будет сумма параметров, где 1 — выстрелы из lightning gun, 2 — выстрелы из plasmagun, 4 — взрывы ракет, 8 — взрывы гранат, 16 — пули от выстрелов из machinegun и shotgun, 32 — выстрелы из railgun, 64 — выстрелы из BFG, 128 — кровь, 256 — дым. Таким образом, если вы хотите повысить четкость выстрелов, например, из plasmagun, railgun и отображение крови, то переменной следует присвоить значение 2 + 32 + 128 = 162.

cg_noProjectileTrail — включает/выключает пузырьки при стрельбе под водой.

cg_railstyle <от 0 до 7> — изменяет след выстрела из railgun. Возможны следующие значения: 0 — нет следа; 1 — только прямой стержень; 2 — только спираль; 3 — спираль с прямым стержнем; 4 — стержень из точек; 6 — спираль со стержнем из точек; 7 — спираль, прямой стержень и стержень из точек (по умолчанию значение переменной равно 5).

cg_smokeGrowth_GL — ограничивает радиус дыма от гранат. Значение от 0 до 32.

cg_smokeGrowth_RL — ограничивает дым от выстрела из rocket launcher. Значение от 0 до 32.

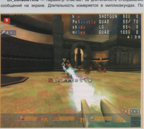
cg_smokeRadius_RL — ограничивает радиус дыма от выстрела из railgun. Значение от 0 до 64.

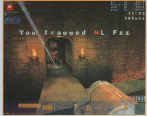
color — переменная устанавливает цвет выстрела из railgun, а также цвет модели игрока. Значение переменной должно быть четырехзначным числом, где первая цифра — цвет выстрела из railgun, вторая — цвет головы вашей модели, третья — цвет туловища и четвертая — цвет ног.

s_ambient — переменная позволяет отключить звуки окружающей среды, например звуки ветра или воды, которые на некоторых картах присутствуют в качестве фона.

Теперь — команды, отвечающие за настройки табло параметров игрока, то есть всего того, что отображается в игре на экране монитора.

ch_consoleTime — параметр отвечает за длительность отображения сообщений на экране. Длительность измеряется в миллисекундах. По

5


6


5 Консольные команды позволяют настроить интерфейс под себя.
6 Команда cg_railstyle делает эффекты от выстрелов куда более зрелищными.

умолчанию — 2500.

ch_crosshairAlpha <от 0.0 до 1.0> — делает прицел прозрачным.

ch_crosshairColor — позволяет менять цвет прицела.

ch_crosshairTeamInfo — показывает количество здоровья и брони у товарищей по команде.

ch_drawPickup — выводит на экран сообщение и пиктограмму предмета, который вы только что подняли.

ch_drawSpeed — показывает текущую скорость движения игрока.

ch_graphs — включает/выключает отображение здоровья, брони и количества патронов.

ch_recordMessage — позволяет убрать с экрана сообщение о том, что идет запись демки.

ch_weaponList — переменная отвечает за отображение списка оружия, которое у вас есть в данный момент: 0 — список не отображается; 1 — список располагается в левой стороне экрана; 2 — список располагается в правой стороне экрана; 3 — список располагается в центре экрана.

cf_Console — позволяет менять размер текста сообщений в левом верхнем углу экрана. По умолчанию — 8x16.

cf_CrosshairNames — меняет размер шрифта, которым на экран выводится имя игрока. По умолчанию — 12x12.

cf_Following — меняет размер сообщения **Following <имя игрока>**, когда вы зритель. По умолчанию — 24x24.

cf_Fragmsg — изменяет размер сообщения об убийстве вверху табло параметров игрока. По умолчанию — 16x16.

cf_Teamchat — меняет размер окна чата вашей команды. По умолчанию — 8x12.

cf_Vote — меняет размер сообщения о голосовании. По умолчанию — 10x14.

* * *

Вот и подошел к концу разбор основных клиентских команд Challenge ProMode. Обратите внимание на то, что Challenge ProMode вы найдете ***на наших CD и DVD***. В следующем номере **"Игромании"** мы рассмотрим команды, предназначенные для настройки сервера. До встречи!

QUAKE III ARENA

ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ НА КАРТАХ ZTN3DM1 И ZTN3TOURNEY1

С этого номера мы начинаем публикацию серии статей о тактиках ведения боя на различных картах Quake III Arena. С момента выхода этой легендарной игры прошло уже много времени, но игроки всего мира продолжают рубиться в Quake III Arena по "сетке" и в интернете. Как говорится, классика бессмертна. Обращаем ваше внимание на то, что в начале статей при необходимости мы будем приводить краткое описание понятий и терминов, которые используют игроки в Quake III Arena.

В этом номере вас ждут тактики игры на самых популярных картах для Quake III Arena — **ztn3dm1** и ее дуэльной версии **ztn3tourney1**. Автор этих карт, **Стэн "ZTN" Юусвали**, впервые прославился созданием великолепных карт для **Quake** и **Quake 2**, на которых проводилось множество крупнейших турниров. **Ztn3dm1** — одно из многих его творений, но именно эта карта стала наиболее популярной и до сих пор играется на большинстве чемпионатов. Карта была одной из первых неофициальных карт для Quake III Arena и, можно сказать, стала лицом этой игры. Ztn3dm1 (ztn3tourney1) — ремейк карты ztndm1 (дико популярной карты для Quake). Благодаря идеально выверенному балансу и множеству различных тактик ведения боя карта сразу покорила сердца многих игроков. Кроме того, карта отличается великолепным дизайном.

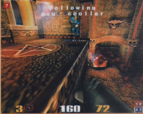
КАРТА ZTN3DM1: ТИМПЛЕЙ 2X2

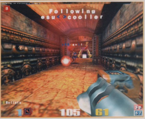
Карта **ztn3dm1** полюбилась игрокам не только как арена дуэльных сражений, но и как поле битв 2 на 2. Более многолюдные сражения на этой карте невозможны (игрокам просто не хватит ни места, ни оружия). Как и в любой командной игре, одним из наиболее важных условий победы является сыгранность команды. При хорошей сыгранности на такой маленькой карте игрок может в любой ситуации в считанные секунды прийти на помощь партнеру. Тимплей на этой карте обладает особыми чертами. Во-первых, здесь нет позиции, которую необходимо удерживать, как это обычно бывает на других картах. На ztn3dm1 приходится постоянно двигаться, чтобы собирать рулезы и уничтожать противников. Во-вторых, в командном режиме игры оружие респаунится не через 5 секунд, как в дуэлях, а каждые 15 секунд. Поэтому нередко игрок просто не может найти себе подходящее оружие. При респауне игроку дается всего 50 патронов к machinegun'у, так что нужно хорошо владеть gauntlet'ом на тот случай, если закончатся патроны и придется вступать с противником в рукопашную схватку. Собрать несколько пушек за одну жизнь удается редко, поэтому для успешной командной игры на этой карте научитесь стрелять из любого оружия.

Если в дуэлях игра делится на отрезки "от меги до меги", то в командном режиме можно условно поделить время матча на отрезки "от квада до квада". Quad damage на этой карте дает существенное преимущество. Команда, взявшая quad, может прогнать противников по респаунам, а заодно и взять все основные рулезы, получив практически полный контроль над картой. Таким образом, нужно особое внимание уделить захвату quad damage. Лучше всего занять комнату с ним где-то секунд за 15 до респауна. Входов всего три, так что при наличии оружия и запаса здоровья можно достаточно долго обороняться, отстреливая появляющихся врагов. Также неплохо, если игрок, взявший квад, сразу же подберет какой-нибудь рулез (мегу или красную броню) — это даст ему огромное преимущество над противниками. В случае же, если команда противников заняла комнату с quad damage первой, следует действовать предельно осторожно, ведь если вас убьют, вы не сможете отобрать квад, и враг сможет прогнать вас по респаунам, причем не один раз.

В командном режиме, как и в дуэли, важны megahealth и красная броня. Взяв хотя бы один из этих рулезов, вы почти свободно сможете расправиться с только что появившимися противниками. Команда, систематически собирающая мегу и/или red armor, становится практически неуязвимой для вражеских атак.

Не забывайте, что вы можете нанести весьма значительные повреждения своему напарнику или даже прикончить его, что часто и происходит в узких проходах. Поэтому предельно аккуратно пользуйтесь любым оружием со splash damage (уроном, который наносится в некотором радиусе от точки





7 Вовремя взятый quad damage не раз спасет вам жизнь.

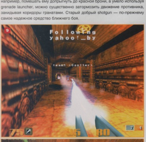
8 Слаженные командные действия позволяют без проблем окружить и уничтожить противника.

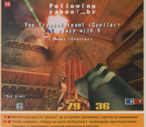
взрыва). Необходимо постоянно следить за состоянием здоровья своего напарника и сообщать ему о местонахождении ближайших аптечек или рулезов. Если вас и напарника убили — не стоит расстраиваться; помните, что даже два machinegun'а при умелом использовании способны на многое. Главное — объединить силы и действовать максимально слаженно. Примеры грамотного использования командной тактики на ztn3tourney1 вы можете посмотреть в демо-записях финальных игр с чемпионата, прошедшего в ноябре 2003 года в столичном клубе **PvP**, с участием команд **Forze** (игроки **Jibo** и **Cooller**) и **c58** (игроки **Evil** и **Morfez**). Записи игр ищите на **нашем CD и DVD**.

КАРТА ZTN3TOURNEY1: ДУЭЛЬ 1X1

Дуэльная версия карты появилась в силу определенных причин. Во-первых, массовое использование игроками **ztn3dm1** именно для дуэльных схваток требовало несколько изменить дизайн карты, в частности, убрать quad damage. Во-вторых, после скандала с использованием багов (при особой сноровке можно было запрыгнуть посредством rocket jump с лестницы у lightning gun на "крышу" карты) на чемпионате **CPL Europe 2000** общественность попросила Стэна исправить недочеты, что и было сделано.

Несмотря на малые размеры карты, на ней представлены практически все виды оружия (обделили только BFG, которого тут вообще нет). Таким образом, игроку предоставляется возможность применить любые доступные комбинации пушек. На карте множество длинных коридоров и больших комнат; вам обязательно понадобится railgun, которым простреливается любой рулез и любая пушка, что позволяет умелому игроку держать под контролем любое место. В узких проходах лучше использовать rocket launcher и plasmagun. Не стоит забывать и об остальном оружии. Lightning gun позволит в нужный момент охладить пыл разъяренного противника и, например, помешать ему допрыгнуть до красной брони, а умело используя grenade launcher, можно существенно затормозить движение противника, закидывая коридоры гранатами. Старый добрый shotgun — по-прежнему самое надежное средство ближнего боя.





9 ■ Меткий выстрел из "рельсы" не оставляет противнику шансов на выживание.
10 ■ Чтобы одержать победу на карте ztn3tourney1, необходимо научиться метко стрелять в противника, который находится в воздухе.

Ztn3tourney1 дает игрокам возможность выбрать ряд рулезов: красную броню, две желтых брони и мегахелс (megahealth). Вследствие обилия различной брони игрок с мегахелс получает значительное преимущество (даже если вы взяли мегу, велик шанс, что вам удастся взять еще и немного брони, что, в свою очередь, даст вам значительно больше жизни, чем у противника). Таким образом, залогом успешной игры на этой карте является целенаправленный сбор мегажизни, которая респаунится каждые 35 секунд. О броне забывать тоже не стоит. Все ее виды респаунятся каждые 25 секунд. Лишив противника megahealth и red armor (красной брони), можно смело атаковать, имея почти двукратное преимущество в жизни. Но, к сожалению, как показывает практика, тотальный контроль на этой карте возможен очень редко: чаще всего здоровье у обоих игроков примерно одинаково (с точностью до одной меги).

Верная тактика на ztn3tourney1 — это грамотное совмещение стратегического и аркадного стилей ведения боя. В целом всю дуэль можно разбить на этапы по 35 секунд (как раз столько проходит между респаунами мегахелс), которые вы можете использовать либо для того, чтобы собрать побольше рулезов с целью одолеть противника на меге, либо постараться подловить его рейлом рядом с мегахелс, чтобы в момент респауна мегахелс он боялся подойти. С другой стороны, у вас тоже может оказаться гораздо меньше здоровья, чем у противника, к моменту рождения новой меги. В таком случае следует как можно больше напакостить противнику. Можно попробовать подстрелить его в момент взятия рулеза или просто-напросто закидать коридор гранатами. Авось пара гранат и попадет в цель. В любом случае, даже если противник уйдет с минимальными потерями, такие действия заставят его нервничать, и он, возможно, допустит ошибку. Если все прошло как по маслу и вам удалось убить противника, то придется решать, что делать дальше. Если в ходе побоища вы не получили серьезных увечий, обязательно попробуйте прогнать врага по респаунам. Первым делом проверьте местность рядом с grenade launcher, так как на ней расположено множество точек рождения (две наверху рядышком с grenade launcher, две внизу около рейла и одна около shotgun). Если вы не успеваете туда добежать, то можно хотя бы проверить близлежащие респауны. В случае скудного здоровья ни в коем случае не следует даже близко подходить к местам возможного появления противника — не стоит забывать про великую мощь machinegun, которому в дуэлях дается 100 патронов. Метко стреляя, враг сможет без особого труда расправиться с вами и прогнать по респаунам уже вас.

Благодаря уникальному дизайну ztn3tourney1 позволяет игроку при определенных навыках практически безболезненно уходить от преследователя. Если у вас есть преимущество во фрагах, то последние минуты игры можно просто бегать от противника.

Для удачной игры на любой карте, в том числе и на этой, очень важно постоянно считать рулезы. Чем больше респаунов рулезов вы запомните, тем лучше. На ztn3tourney1 в первую очередь следует научиться считать megahealth. Как только это войдет в привычку, попробуйте одновременно с мегой запоминать время респауна красной брони. Если счет двух рулезов вы освоили, привыкайте считать еще и желтую броню.

Начинающим игрокам не следует бояться ztn3tourney1. Игры на этой карте позволят им достаточно быстро научиться сочетать стратегический и аркадный стиль игры и помогут научиться лучше стрелять из любого оружия. Наглядные иллюстрации ко всем нашим советам вы можете увидеть в демках игр финала открытого чемпионата по Quake III Arena, который проходил в рамках российских отборочных игр к **World Cyber Games 2003** с участием одного из сильнейших киберспортсменов мира **Cooller'а** и перспективного игрока из Белоруссии **Keeper'а**. Записи игр ищите на **нашем компакте и DVD**. Кроме того, на дисках вас ожидают и сами карты — **ztn3dm1** и **ztn3tourney1**. ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА CD и DVD

Сводка по компьютерным клубам России находится на диске в разделе **"ИнфоБлок"**.

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку были добавлены четыере клуба из города Торопец Тверской области: **"Нео"**, **"Морфеус"**, **"Тринити"** и **Ultra** — в каждом клубе по 10 машин уровня Athlon XP 2800-3200. А также был добавлен небольшой саратовский клуб **Komsa-net** с пятью машинами уровня P-III 2200.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес ***operkot@igromania.ru*** и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш диск —> ИнфоБлок.

DEATHZONE

CALL OF DUTY

Прошел месяц, и мы снова спешим предложить вашему вниманию весьма внушительную подборку дополнений к этому отличному 3D-экшену. Первым пунктом у нас идут первоклассные карты, на которых вы сможете устроить по-настоящему жаркие сражения. В этот раз мы отобрали десяток лучших карт, которые уже успели пройти "обкатку" на крупных международных серверах и получили высокие оценки игроков. Итак, вас ждут **Bunker Fight**, **Homeland**, **Eclips**, **Firefight**, **Home Sweet Home**, **Line 18**, **Compound 5.0**, **Power Plant Beta 0.3**, **Sniper Arena** и **Vikings Graveyard**. Достоинство каждой из этих карт состоит в том, что они поддерживают все типы игры. Карты отличаются от прочих работ высокохудожественным исполнением и четко выверенным балансом. Играть на них — одно удовольствие.

Помимо карт, в этой подборке вас ожидают несколько модификаций исключительно для мультиплеерных ристалищ. **Capture and Hold** добавляет новый режим игры, задача в котором — захватывать определенные места на карте, а затем удерживать их в течение пары минут, отбивая атаки противника. Побеждает та команда, которая захватит все точки на карте. В комплекте с модом поставляются несколько карт, созданных специально для этого режима. Модификация **Wolfsbane's Enforcer** пригодится всем, кто создает свой сервер по игре Call of Duty. С помощью этой отличной модификации админу будет значительно проще управлять подконтрольным сервером, выкидывая провинившихся игроков, устанавливая правила игры и так далее. Данный мод просто необходим, если вы собираетесь создать свой сервер. Модификация **Escape** добавляет в игру новый режим Escape, суть которого заключается в том, что игроки одной команды должны добежать до определенной точки на карте, удрав от противника, в задачу которого входит всеми силами помешать побегу.

COUNTER-STRIKE

В этот раз мы заготовили для всех любителей воистину народной забавы под названием Counter-Strike могучую подборку, в которую вошли 13 отличных карт для самых разных режимов игры. Любителей заниматься сопровождением VIP-персон ждут карты **as_alpine**, **as_armageddon**, **as_beachassult**, **as_coast**, **as_forest**, **as_iraq** и **as_tundra**. Среди них особо стоит отметить отлично сделанную карту as_iraq, которая отличается от прочих просто-таки неземной красотой. Карта очень навороченная, поэтому без тормозов на ней играть можно только по локальной сети, но никак не в интернете. Иначе лагов не избежать. Если вашу душу не греет охрана VIP, а больше импонирует спасение заложников, то три отличных cs-карты — это то, что вам нужно: **cs_007bunker**, **cs_afghanistan** и **cs_assault2**. И, наконец, для всех, кто в гробу видал все эти операции по спасению заложников, охране VIP-персон и тому подобные "ювелирные" задачи, мы заготовили три замечательных de-карты: **de_clan1_mill**, **de_inferno_queef** и **de_museum**. Вот на них у вас будет реальная возможность надрать уши всем террористам, если вы предпочитаете играть за силы правопорядка, или же показать кузькину мать "контрам" в том случае, если вам больше по душе игра за "терроров".

Кроме солидного набора карт, мы заготовили просто-таки огромную подборку новых стволов, которыми вы можете украсить свою коллекцию скинов оружия для CS. Только вдумайтесь — 58 новых, высококачественных пушек уже ожидают вас на наших дисках! Вы найдете новые скины для MP5, AK-47, M4A1, Desert Eagle и так далее для *каждого* вида оружия! Все скины прошли тщательный отбор. Это по-настоящему превосходные пушки, которые должны быть в коллекции каждого уважающего себя игрока в CS. Правда, на CD из-за нехватки места попали не все пушки. Полный набор скинов находится только на DVD, но владельцы CD-приводов тоже в накладе не останутся, ибо все самые качественные скины впихнуть на компакт удалось. Нельзя умолчать о том, что все модели работают не только в CS версии 1.5, но и в CS 1.6.

Ну и под занавес предлагаем вашему вниманию подборку новых скинов игроков, в которую вошли отменные скины террористов — **Black Panther** и **Misfit**, контртеррористов — **CT Reskin Pack** и **Task Force Delta**, ну и, куда же без них, заложников — **Armed and Dangerous Hossies** и **Bender Hostages**.

UNREAL TOURNAMENT 2003

Unreal Tournament 2003 в нашей стране не столь популярен, как тот же Counter-Strike, но существует масса серверов, на которых день и ночь кипят суровые "нереальные" сражения. К тому же, что немаловажно, для того, чтобы насладится новыми картами и модификациями, даже не обязательно иметь дома сеть и выход в интернет. Ведь каждая карта и модификация поддерживает ботов, встроенных в игру. Так что, даже если у вас нет интернета, ничто не помешает вам получить удовольствие от игры на новых картах, которые мы собрали за прошедший месяц, тщательно протестировали и отобрали самые лучшие. В этот раз чести попасть на наш CD/DVD удостоились следующие творения: **CTF-Diffidence**, **DM-Fragpipe2003**, **DM-Hardcore**, **HealPod 2003**, **DM-PT4V2** и **Place of Two Deaths**. Все карты отличаются не только толковым балансом, но и отличным дизайном. Кроме того, вас ждет еще и крупнейший сборник карт под названием **CBP Map-Pack**, карты для которого отбирал лично Клиффи Би, который известен каждому игроку в UT. Одно это говорит о том, что перед

вами по-настоящему интересный сборник действительно лучших карт, которые были созданы для UT 2003. В сборник вошли 18 карт. Правда, из-за того, что весит сие чудо под 150 мегабайт, мы вынуждены положить его **только на DVD**.

Помимо карт, вас ждет отличная модификация — **Law Dogs Mod**, которая превращает футуристический Unreal Tournament 2003 в самый настоящий вестерн! Новые модели персонажей — вместо разномастных мутантов настоящие ковбои в шляпах и с револьверами. Арсенал средств убиения состоит из нескольких моделей револьверов, винчестеров и ножей. Плюс к этому можно бросить в противника шашку динамита или бутылку с горючей смесью. В комплекте с модом идут и превосходные карты, на которых развернутся кровавые ристалища. В общем, Law Dogs Mod — это отличная модификация, которая придется по душе не только всем любителям вестернов, но и тем, кто уже устал гонять в несколько наскучивший UT2003 и жаждет разнообразия. Снова спешим предупредить: из-за того, что мод весит порядка 200 мегабайт, он находится **только на DVD**.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Хотя Return to Castle Wolfenstein — уже довольно пожилая игрушка, народные умельцы продолжают делать для нее весьма впечатляющие мультиплеерные дополнения и карты. А как известно, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно. Руководствуясь именно этим принципом, мы собрали подборку для Return to Castle Wolfenstein, включив в нее все самое лучшее, что удалось найти. А найти, надо сказать, удалось немало. Прежде всего предлагаем вашему вниманию десять карт, среди которых каждый найдет себе карту по вкусу. **DM-Arena**, **DM-Bismarck**, **DM-Factory**, **DM-Hsh**, **DM-Wetlands**, **DM-Sniper House**, **MP-Motel**, **MP-Murder Hill**, **MP-Tech Arena** и **DM-Guild Snipers**. Все карты отличаются превосходным дизайном и четко выверенным балансом. Играть на них очень увлекательно.

Кроме карт, вас ждет еще и отличная модификация под названием **Wild West** (Дикий Запад), которая превращает военный 3D-экшен в самый натуральный вестерн. Вместо фашистов появляются бандиты-мексиканцы, а войска союзников заменяют шерифы и маршалы, которые должны этих самых бандюков перестрелять. Разумеется, помимо моделей игроков, заменено и оружие. На смену автоматам — "шмайсерам" и "томпсонам" — приходят револьверы и винчестеры. Вместо гранат — шашки динамита, которыми весьма удобно забрасывать засевшего в засаде противника. Убойная сила динамита в модификации намного выше, чем у гранаты в оригинальной игре. Модификация отлично выполнена в графическом плане — весьма недурственные модельки оружия, на ять сделанные карты производят исключительно положительное впечатление.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Конечно, игре Soldier of Fortune II не тягаться популярностью с пресловутым Counter-Strike, ибо превзойти этого монстра не может ни одна игра. Однако народ довольно активно рубится и в SoF 2, и есть немало российских серверов, где можно сыграть с живыми противниками. Кроме того, никто не мешает вам устроить жаркие ристалища по локальной сети с друзьями или коллегами по работе. Тем более что в этот раз мы собрали для вас внушительную мультиплеерную подборку для Soldier of Fortune II, в которую вошли десять превосходно сделанных карт: **DM-Bbc Dgx**, **DM-Fui Village Gold**, **DM-Hellbders House**, **DM-JorTown**, **DM-Kp Towers Final**, **MP-Bajov**, **MP-Kama**, **MP-Shop**, **MP-Tombraid** и **MP-Camping**. Вдобавок вас ждет отличная мультиплеерная модификация — **International Crime Syndicate**, которая проводит глобальную замену моделей игроков, вносит в игру несколько новых моделей оружия, а также полностью меняет внешний вид старых стволов, делая их куда более симпатичными, чем в оригинальной игре. Модификация еще и заменяет все звуки на новые, гораздо более реалистичные. Кроме того, модификация добавляет в игру несколько новых игровых режимов, не менее (если не более) увлекательных, чем оригинальные. В комплекте с модом идут и 10 новых огромных карт, на которых можно устроить кровавую вакханалию с участием множества игроков. Увы и ах, но мы снова вынуждены предупредить тех, кто предпочитает CD, что данная модификация из-за своего большого размера находится **только на DVD**.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Warcraft III: Дмитрий Настиченко
Counter-Strike: Дмитрий Настиченко
Quake III Arena: Роман Елшин

«DEATHZONE»

Степан Чечулин

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги
"КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ"

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!

Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!

ELEMENTAL GAMES

1С ФИРМА "1С"

© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Старейший игровой клан России **Orky,** прославленный участник чемпионатов по таким играм, как **Starcraft: Brood War**, **Diablo 2** и **Warcraft III**, провел 28 декабря 2003 года командный турнир по **Diablo II 2x2 v1.10** на базе **Cafemax-МГУ**. В турнире, на котором был разыгран приз в **$500**, приняли участие сильнейшие игровые пары России. Победу одержали гости из Санкт-Петербурга — дуэт **venom** и **punisher**. Второе и третье место заняли москвичи — пара **marin.pro** и **Elisey**, а также **Dilvish** и **Chaos**.

Победители и призеры турнира

Призовые места распределились так.

1 место: venom — punisher (друид 53 уровня, паладин 54 уровня) — **$250**
2 место: marin.pro — Elisey (маг 46 уровня, варвар 45 уровня) — **$150**
3 место: Dilvish — Chaos (паладин 48 уровня, паладин 47 уровня) — **$100**.

* * *

Полтора года назад компьютерный спорт был официально признан в России одним из видов спорта. В этом году компьютерный спорт признала Спортивная федерация Китая, которая намерена включить его в список олимпийских дисциплин. Вскоре должны состояться первые официальные китайские киберсоревнования. Как известно, в 2008 году в Китае пройдут Олимпийские игры, организатор которых имеет право провести несколько демонстрационных турниров по новым играм, которые претендуют на то, чтобы занять постоянное место в списке олимпийских дисциплин. Правда, стоит отметить, что в борьбе за право войти в престижный список демонстрационных видов спорта 2008 года киберспорту придется соперничать с такими давно известными видами спорта, как, например, китайская борьба ушу.

* * *

Вышел официальный релиз долгожданного патча 1.20 для ProMode — популярного профессионального мода для **Quake III Arena**. Патч исправляет недочеты предыдущих версий, начиная с 1.11. Вот основные добавления и изменения, которые вносит патч.

1. Добавлены 6 новых карт: **cpm22** (переделка **hub3aeroq3**), **cpm23** (переделка **Lun3DM4**), **cpm24** (бывшая **nodm11**), **cpm25** (бывшая **nodm8**), **cpmctf1** (бывшая **noctf1**), **cpmctf2** (бывшая **ninemil-ctf2**).
2. Добавлен новый режим **Capture The Flag**. Главная его особенность в том, что отныне стрельба в товарища по команде снимает с него только броню, а не здоровье. Так что теперь убить напарника нельзя.
3. Все респауны на картах отображаются полупрозрачными модельками, то есть любой начинающий игрок может легко запомнить все точки респауна (см. скриншот).

Профессионалы отнеслись к нововведениям сдержанно, зная, что любые достоинства и недостатки всяческих изменений и добавлений становятся ясны только в ходе серьезных официальных соревнований.

ИГРОМАНИЯ СТАНОВИТСЯ ПАРТНЕРОМ
M19 COUNTER STRIKE ЛИГИ 5ON5

Известная российская киберспортивная организация M19 Counter-Strike Лига 5on5 подписала соглашения о взаимном сотрудничестве с самым крупным российским игровым журналом "Игромания". В соответствии с этим соглашением "Игромания" становится официальным партнером M19 Counter-Strike Лиги 5on5. Теперь игроки команды из Санкт-Петербурга будут получать номера "Игромании" в качестве призов за победы, одержанные в финалах туров и финалах сезонов M19 Counter-Strike Лиги 5on5. Начиная с третьего тура команда-победитель каждой игры недели — Match of the week — также будет получать приз в виде пяти экземпляров свежего номера журнала.

* * *

Вот уже четыре года в мире регулярно проводятся турниры и чемпионаты по **Counter-Strike**. Наряду с графиком турниров разного уровня, начиная от региональных встреч и заканчивая чемпионатами мира, постоянно составляются рейтинги лучших команд, подобные табели о рангах в профессиональном теннисе. На эти рейтинги ориентируются организаторы крупнейших турниров при "посеве" команд. В январе 2004 года был произведен пересчет мирового рейтинга команд, играющих в Counter-Strike. Представляем список десяти лучших команд мира. Особое внимание привлекает то, что аж четыре команды из десяти взрастила Швеция.

CS World TOP 10

Schroet Kommando (Швеция)
NoA (Норвегия — Канада — США)
Mousesports (Германия)
Adrenaline[CX] (Швеция)
64AMD (Швеция)
3D (США)
Mibr (Бразилия)
4Kings (Англия)
United 5 (США)
Matrix (Швеция)

Нестареющий Counter-Strike.

* * *

В предыдущих номерах **"Игромании"** мы уже писали о судебном разбирательстве между компаниями **"Медиа-Сервис 2000"** и **"МТУ-Интел"** по поводу защиты исключительного права на товарный знак **Counter-Strike**. 8 января этого года Федеральный арбитражный суд Московского округа удовлетворил кассационную жалобу компании "МТУ-Интел" и отменил постановления Московского арбитражного суда от 15 июля и 17 ноября 2003 года. Суд принял решение отказать "Медиа-Сервис 2000" в иске к "МТУ-Интел" о защите исключительного права на товарный знак Counter-Strike и признал требования "Медиа-Сервис 2000" к "МТУ-Интел" о взыскании денежной компенсации в размере 2 млн рублей необоснованными.

"Безусловно, мы очень довольны тем, что суд разобрался в сложившейся ситуации и удовлетворил нашу кассационную жалобу, — сказал **Н.В. Захаров**, коммерческий директор "МТУ-Интел". — *К сожалению, в России распространена подобная практика захвата чужого товарного знака и получение необоснованного дохода с этого. Надеемся, что выигранное нами дело послужит примером для других компаний, пострадавших от желающих нажиться псевдоправообладателей*".

* * *

Ligarena, организатор **Electronic Sports World Cup 2004**, распространила пресс-релиз, в котором содержится подробная информация о предстоящем чемпионате. **Кубок мира** с участием сборных из 55 стран мира, в том числе и из России, пройдет с 6 по 11 июля 2004 года во Франции. Российские отборочные соревнования, победители которых войдут в сборную команду нашей страны, состоятся в мае — июне.

Призовой фонд ESWC2004 — более **200 000** долларов США. В программе турнира — соревнования по **Counter-Strike**, **Warcraft III** и **Pro Evolution Soccer 3** (PlayStation 2). Кроме того, запланированы турниры сильнейших игроков в номинациях **Quake III Arena** и Counter-Strike 5x5 среди женщин. Возможно, в программу турнира будет включен пока еще не вышедший **Unreal Tournament 2004**.

Напомним, что **Кубок мира 2003** в номинации Quake III Arena выиграл москвич **Антон "Cooller" Синьгов**, а третье место занял **Алексей "LeXeR" Нестеров**. В прошлом году наши кэсеры и варкрафтеры не

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Триумф российского Quake III на ESWC2003: на пьедестале почета — Cooller и LeXeR.

смогли принять участие в Кубке мира из-за проблем с визами, но мы надеемся, что в этом году ничто не помешает нашим ребятам отправиться во Францию и продемонстрировать по-настоящему профессиональную игру.

* * *

Один из известнейших варкрафтеров мира — швед **SK.MaDFroG** — стал победителем турнира **Blizzard Entertainment Worldwide Invitational**, который прошел в середине января в Корее. Легендарная компания, разработчик таких шедевров, как **Diablo**, **Warcraft** и **Starcraft**, пригласила 16 лучших прогеймеров мира, чтобы те в показательных поединках разыграли 45 000 долларов США. Несколько месяцев проживания и тренировок в Южной Корее благотворно сказались на шведском дуэлянте, и на своем втором крупном чемпионате он без проблем занял первое место. Заметим, что соревнования по **Warcraft III** выявили тотальное превосходство нежити (Undead) над другими расами, которое, несомненно, возникло после выхода патча 1.14 для Warcraft III. Все призеры играли именно за нежить.

1 место — **SK.MaDFroG** (Швеция) — **$20 000**.
2 место — **alt)Duckie** (Сингапур) — **$10 000**.
3 место — **TrustMyself** (Китай) — **$5000**.

Cyber X Games 2004

КИБЕРСПОРТ
РЕПОРТАЖИ

— ПРОВАЛ ГОДА

С турниром **Cyber X Games 2004**, который должен был поставить новый рекорд в размерах призового фонда, прогеймеры всего мира связывали самые радужные надежды. Предстояли битвы лучших команд в самых популярных игровых дисциплинах — **Counter-Strike**, **Unreal Tournament 2003**, **Quake III Arena**, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory** и других. Место проведения было выбрано необычное — легендарный Лас-Вегас в штате Невада, место головокружительных триумфов и потрясающих провалов множества любителей азартных игр.

Cyber X Games — международный турнир с призовым фондом в **$600 000** — мог стать невиданным триумфом и новым рывком киберспорта в мир большого спорта. В течение шести месяцев, которые предшествовали чемпионату, информационные пресс-релизы не раз говорили о Cyber X Games как о чемпионате, который отменит монополию **CPL** на рынке киберспортивных мероприятий международного масштаба в США. Во многих странах прошли квалификационные соревнования под флагом новой киберспортивной организации. От России на турнир отправились два дуэлянта-квейкера: обладатель **кубка мира 2003 года Антон "Cooller" Синьгов** и чемпион Европы 2001 года **Алексей "Death" Алексеев**. Российские болельщики предвкушали напряженное противостояние наших ребят с заокеанскими конкурентами. Спонсоры турнира, всемирно известные компании **ATI**, **AMD**, **Sennheiser** и **Shuttle**, выделили на проведение турнира, по разным данным, от одного до двух миллионов долларов.

Однако вместо, казалось бы, предрешенного триумфа Cyber X Games стал ошеломительным провалом. Несмотря на веселье, царившее в самом начале турнира, множество развлекательных мероприятий и красоч-

BATTLEFIELD 1942
8-10 мая 2004
турниры в
московском клубе
MGC
тел. (095)193-75-31
www.matrix-gc.ru
призовой фонд
BF 1942 - 2000$
Generals - 700$
подробности на
www.combat-folk.ru
демо-ролик 1-го турнира
по Battlefield 1942 можно
увидеть на диске
COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO HOUR
4 апреля 2004

Один из залов Cyber X Games, где проходили соревнования

ных шоу, сразу стало ясно, что на чемпионат приехало слишком мало игроков и команд — примерно раза в 3—4 меньше, чем было заявлено. Дальше — больше. В первый игровой день по техническим причинам не было сыграно ни одной игры. Все компьютеры оказались оборудованы LCD-мониторами, в то время как специфика 3D-экшенов такова, что профессионально можно играть только на мониторах с лучевой трубкой. В итоге команды просто отказались играть на компьютерах с LCD-мониторами. На то, чтобы заменить мониторы, организаторам чемпионата понадобились еще сутки. Затем возникли серьезные проблемы с Counter-Strike версии 1.6. И здесь организаторы турнира оказались не в состоянии оперативно справиться с техническими проблемами. Когда же, наконец, всем стало ясно, что время безвозвратно упущено, турнир по Counter-Strike с рекордной суммой приза за первое место — **$100 000** — был попросту отменен! Нетрудно представить, какое разочарование охватило команды из многих стран мира, потратившие немалые деньги на поездку в Неваду. Слабым утешением стали показательные матчи лучших команд мира.

Финальные игры в номинации Quake III Arena были остановлены, когда россиянин Cooller был в шаге от чемпионского титула. Администрация просто отключила серверы и с извинениями попросила всех на выход. Лучшие квейкеры мира провели множество красивых поединков, но поставить финальную точку им так и не удалось.

До конца были доиграны только турниры по Warcraft III и Unreal Tournament 2003. Лучшим варкрафтером стал голландец **Grubby**, обыгравший в суперфинале американца **Wizard**. В суперфинале UT2003 победу одержал **Lauke** (также голландец), который с блеском обыграл американца **Lotus**. Лучшие реплеи Cyber X Games 2004 (Counter-Strike, Quake III и Warcraft III) вы найдете на **нашем CD и DVD**.

Хочется верить, что уроки чемпионата Cyber X Games не пройдут даром, и организаторы следующих игр избавят киберспортсменов от необходимости героически преодолевать созданные для них трудности.

А вот как прокомментировали ситуацию известные кибератлеты и репортеры, приехавшие на Cyber X Games.

djWHEAT (США, комментатор игр): *"Я был просто в шоке. Несмотря на то, что я не считаю себя большим любителем Counter-Strike, я осознаю, что это одна из главных составляющих турнира. Как я узнал об отмене игр? Сначала кто-то сказал мне об этом, но я решил, что это слухи, и, чтобы проверить информацию, позвонил [3D]-Torbull (менеджеру команды Team 3D). В прямом эфире [3D]-Torbull рассказал всем о том, что информация соответствует истине, и назвал причины отмены игр"*.

3D-TORBULL (США, менеджер команды Team 3D): *"CXG провалился, потому что был плохо организован с самого начала. В штат набрали людей, которые не отвечали требованиям турнира такого масштаба. Не было ни четкого плана, ни продуманных организационных решений. Конечно, такие провалы вызывают недоверие спонсоров и создают киберспорту плохую репутацию в обществе. Мы проигрываем и материально, и морально"*.

The Titans-Arjon (Дания, игрок): *"Сначала все казалось фантастическим: много рекламных щитов, стендов. Но судя по работе админов, они вообще в первый раз имели дело с Counter-Strike. Более тщательная подготовка к турниру не дала бы потратить целый день на настройку компов и всего остального. Наша команда вообще оказалась не у дел — нам пришлось ждать чего-то за пределами того помещения, где должны были проходить игры. Надеюсь, что организаторы возместят нам деньги, которые мы потратили на поездку сюда. Ведь это нам стоило около $10 000"*.

SK|Heaton (Швеция, игрок): *"У CXG с самого начала не было никакой организации. Организаторы позаботились обо всем, что могло бы понравиться спонсорам (рекламные щиты и тому подобное). При этом все напрочь позабыли о самом турнире и о геймерах. Во-первых, невозможно наладить Steam, имея такое дохлое подключение к интернету на 1000 компьютеров! Во-вторых, админов было мало. Около каждой команды должен был постоянно находиться админ, а вместо этого были какие-то парни, которые бегали по всему залу и, похоже, даже не понимали, что нужно делать. Хочется сказать организаторам CxG: "Учитесь у CPL!"*.

MOUZ|Jounny R. (Германия, игрок): *"Поначалу турнир казался сказочным. Никаких проблем с регистрацией, множество спонсорских рекламных стендов и BYOC-зона* (специальная зона, где киберспортсмены могут играть на своих компьютерах, со своими мышками и клавиатурами). *Единственное, что показалось странным, так это LCD-мониторы. В дальнейшем стало очевидно, что никто ничего не контролирует. Где были админы все это время, я не знаю. После первой нашей игры, где-то в 6 вечера, мы узнали, что следующей игры не будет по техническим причинам. На турнире царил полный маразм. К примеру, менеджер команды Team 3D — 3D-Torbull — вообще составлял сетку турнира сам, потому что никто из организаторов этого не сделал. Он же выполнял все функции нормального админа, хотя приехал на CXG в качестве игрока и менеджера команды"*.

На Cyber X Games можно было встретить таких вот великовозрастных кибератлетов. Слева направо: Poor, Dante и Trash.

DSKY.GOL'NATU (Финляндия, игрок): *"С самого начала мне показалось, что подбор админов был не очень правильным, как-то по-дилетантски они относились к своему делу. Нам явно не хватало информации, обо всем приходилось узнавать через сайт* ***www.got-frag.com****. Мы пришли на игру к восьми утра, как нам и сказали, но в игровой зоне вообще никого не было! Часам к девяти организаторы заявили, что не могут сказать, когда начнется наша игра. Для того чтобы в будущем не было подобных провалов, необходимо работать с людьми, у которых есть опыт подобной работы, а не пытаться изобретать велосипед. Все просто: подготовка турнира была недостаточной для события такого уровня"*.

Star Dust — место проведения Cyber X Games в Лас-Вегасе

КИБЕРСПОРТ

СТАТЬИ

SCHROET KOMMANDO: ВЕРА В ИГРУ

Если задуматься над вопросом о том, когда компьютерные игры перестали быть просто развлечением и стали киберспортом, то, скорее всего, датой этого события станет 1997 год, когда состоялись первые серьезные европейские соревнования. В то время самой популярной игрой был первый **Quake**. И тогда же начал свой звездный путь немецкий клан **Schroet Kommando**. С 1997 по 1999 год киберспортсмены этой команды стали призерами почти всех 30 европейских турниров — как в командных, так и дуэльных играх.

А началось все с того, что два простых немецких парня **Griff** и **Kane** стали первыми звездами, которые засияли на киберспортивном небосклоне. В конце 1999 года в свет выходит новый шедевр, произведенный компанией **id Software**, — **Quake III Arena**. После этого в составе Schroet Kommando появляются новые яркие игроки. Самые громкие победы команда SK одержала в командных соревнованиях по Quake III в таких чемпионатах, как **ClanBase EuroCup I**, **Lan Arena 4**, **CPL Frag 4**, **Lan Arena 5**, **Lan Arena 6**. И это лишь самые крупные турниры, призовой фонд которых составлял десятки тысяч долларов. Сосчитать более мелкие соревнования, по которым победным маршем прошествовала Schroet Kommando, не представляется возможным.

К началу 2000 года Schroet Kommando становится известной во многих киберспортивных европейских странах, а у себя на родине, среди подростков Германии, игроки клана обретают статус чуть ли не национальных героев. Уже тогда киберспортсмены таких стран, как Швеция, Великобритания, Франция и Россия, считали немецкую команду своим самым серьезным соперником.

schroet kommando
GAMING IS BELIEVING

Официальный логотип Schroet Kommando

В 2001 году начинается новый этап развития клана, связанный с появлением **Counter-Strike**. В это время игра уже занимала первое место в большинстве рейтингов популярности. Компьютерные игроки в массовом порядке переключались на Counter-Strike. Денежные фонды соревнований, проводимых по этой игре, росли как на дрожжах. В преддверии **CPL World Championship 2001** никто и не предполагал, что пятерка шведских парней, объединенных в команду со смешным названием **"Ниндзя в пижамах"** (**NiP — Ninjas in Pijamas**), завоюет первое место одного из самых престижных турниров по Counter-Strike. Разумеется, ребята из Schroet Kommando не остались в стороне от столь прибыльного дела. Однако путь к сияющим вершинам Counter-Strike оказался совсем не простым. Для начала немецкая команда объединилась с той самой перспек-

Schroet Kommando после победы на WCG 2003.

ежедневные новости со всего мира
прямые репортажи с крупных турниров
уроки мастерства от профессионалов
записи игр лучших игроков
популярный онлайн форум

интернет-портал
WWW.PROGAMER.RU

открой для себя мир киберспорта!

интернет
ВИК@web
центр

Москва,
ст. метро ВДНХ,
ул. 1-ая Останкинская, 57
тел. 283-85-56

www.vikaweb.ru

Продвинутый клуб
для профессиональных игроков

У нас тренируются лучшие игроки и команды Москвы

Студентам и школьникам персональные скидки

- 140 рабочих мест
- 90 компьютеров в 2-х игровых залах
- Низкие цены в Москве (от 25 р/час)
- Уютный бар на 50 мест

КРУГЛОСУТОЧНО

супер акция !!!
БЕСПЛАТНО 30 МИНУТ
ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ КУПОНА*

* При покупке 1 часа

Schroet Kommando выигрывают $60 000 на CPL 2003.

тивной шведской пятеркой "в пижамах". Так родилась обновленная Schroet Kommando. Союз оказался выгоден обеим сторонам. SK приобрела необыкновенно талантливых игроков, а шведские парни вошли в организационную структуру, которая к тому времени уже располагала солидными финансовыми возможностями и авторитетом в киберспорте. Ниндзя расстались с пижамами, но зато перешли в разряд профессионалов, и теперь им больше не нужно было беспокоиться об организации тренировок и о деньгах.

Как это нередко бывает, первое выступление новой команды оказалось неудачным. Новая Schroet Kommando с треском провалилась на **CPL World Championship**, войдя всего лишь в Top 12. Однако в скором времени решение основателей Schroet Kommando об объединении со шведскими собратьями по киберспорту принесло ощутимые результаты. В мае 2002 года на **CPL Europe** в Кельне Schroet Kommando занимает третью ступень пьедестала почета и, соответственно, получает номер три в "посеве" на предстоящем **CPL Pentium 4 Summer**, который должен был состояться в Далласе.

Главная ударная сила SK.swe — норвежец ElemenT.

CPL Pentium 4 Summer (официальный чемпионат мира по Counter-Strike) стал первым турниром Schroet Kommando на североамериканском континенте. На этот раз команда без проблем занимает первое место, после чего главный спонсор CPL Pentium 4 Summer — компания **Intel** — заключает со Schroet Kommando договор и становится ее генеральным спонсором. Спортсмены получают дополнительные возможности для усиленных тренировок, участия во многих состязаниях. Заметно развился сайт, улучшилась структура команды, появились новые компании-спонсоры, которые предоставляют команде все необходимое для профессиональных тренировок и, соответственно, новых блистательных побед.

Чемпионат **CPL Winter 2002** несколько разочаровал Schroet Kommando. В номинации Counter-Strike они стали всего лишь третьими, однако сохранили лидерство в мировых и европейских рейтингах. Но уже в 2003 году команда заняла первые места буквально на всех самых крупных турнирах во всех номинациях, опровергнув мнение, что всегда выигрывать невозможно. Оказалось, что при благоприятных условиях талантливые игроки могут очень долго держать планку первенства. Летом 2003 года Schroet Kommando была представлена во всех номинациях чемпионата **Electronic Sports World Cup**. Результаты оказались просто ошеломляющими:

Warcraft III: 1 место — **SK|HemaN**, 2 место — **SK|MadFrog**.
Counter-Strike: 3 место — **SK.swe**.
Counter-Strike среди женщин: 1 место — **SK**.
Unreal Tournament 2003: 1 место — **SK|GitzZz**.

Из Парижа Schroet Kommando увозит полный комплект медалей ESWC — золотые, серебряные и бронзовые — и, конечно же, много денег. Впрочем, ESWC в то же время стал первым турниром, на котором подразделение SK по Counter-Strike не заняло первое место.

Успех SK во многом объясняется тем, что менеджеры команды внимательно присматриваются к перспективным игрокам из других стран. Недавней их находкой стал российский прогеймер **Иван "Soul" Демидов**. После отличного выступления на **CPL Cannes 2003** его приняли в международный состав Schroet Kommando. Первой победы под новыми знаменами Иван добился уже в июле, заняв первое место на турнире **AMD PG Challenge 2003** в Праге. В этом же месяце, вернувшись в Москву, Soul выиграл второй приз на **Russian TFT Invite Tournament**. В то же время сокланoвцы Ивана активно пополняют общую копилку побед, участвуя и выигрывая в престижных европейских турнирах.

Многие киберспортсмены с надеждой ждали ежегодного чемпионата **World Cyber Games 2003**, самого солидного международного турнира по киберспорту. Первое место в состязаниях такого уровня открывает команде-победительнице невероятные возможности. Это и спонсоры, и реклама, и солидные доходы. Однако Schroet Kommando буквально в прах разбила все надежды самых сильных команд и игроков мира на победу. Результаты чемпионата оказались следующими.

Звездные шведы — фото на память

Counter-Strike: 1 место — **Schroet Kommando**.
Warcraft III: 1 место — **SK|Insomnia**.

В том же 2003 году Schroet Kommando уверенно побеждает в **CPL Winter 2003** в Далласе (США) и становится первой командой, которая смогла дважды выиграть чемпионат CPL. Судя по всему, теперь почти все киберспортивные команды и отдельные игроки преследуют одну цель — победить Schroet Kommando, этот Real Madrid компьютерного спорта. Но пока надежда превзойти выдающуюся международную команду, выступающую сейчас под шведским флагом, остается в области мечтаний. Команда находится в отличной форме, обладает колоссальными возможностями для тренировок, финансируется многочисленными спонсорами — известными компьютерными фирмами. Schroet Kommando создала свою линию молодежной одежды, обзавелась online-магазином и не сходит со страниц изданий, освещающих события в мире киберспорта. Все это вкупе с намерением менеджеров и дальше брать в свою команду наиболее ярких игроков из любых стран мира говорит о том, что Schroet Kommando может стать непревзойденным лидером киберспорта на многие-многие годы. ■

НА CD И DVD

1. Реплеи Cyber X Games в номинации Quake III Arena и Warcraft III: The Frozen Throne, а также демки показательных игр в Counter-Strike.
2. Записи игр Cup TDM 4v4 и Cup TDM 2v2 в номинации Quake III Arena.
3. Самые интересные реплеи января — Warcraft III: The Frozen Throne.
4. Лучшая модификация для профессиональных игроков — Challenge ProMode версии 1.20.

КИБЕРСПОРТ
ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

1С ФИРМА «1С»
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ
SOFTWARE Xbow

- Космическая стратегия с элементами RPG
- Восемь персонажей, обладающих уникальными способностями и умениями
- Более 40 типов космических кораблей
- Четыре десятка миссий, объединённых нелинейным сюжетом

© 2003 ЗАО «1С» © 2003 X-Bow Software.

КОДекс

F1 ~console <cheat enabled> Wait... ScrLock F12 Break SysRq Enter
ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Hex/Dec

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию и так далее.

Апач 2: Русский синдром (Apache Longbow Assault)

Прямо во время игры впечатайте **Cheatcodes**. Появится сообщение о корректной активации режима ввода кодов. После этого можно набирать (также во время игры):

JKAMMO — пополнить боезапас;
JKGODM — вечная жизнь.

Машина убийства (Terminal Machine)

Shift+G — включить неуязвимость.
Shift+T — выключить таймер.

Чтобы отменить действие кода, необходимо набрать его повторно.

Торренте Ла Бомба (Torrente: El Juego)

Коды набираются прямо во время игры:

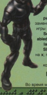
AUPATLETI — пополнить здоровье;
CULABRISES — получить все оружие;
PARADACONPAQUETE — пополнить боезапас;
DAQIUSTE — мгновенно пройти уровень;
KONG — увеличение размеров героя;
NANO — уменьшение размеров героя.

Cabela's Dangerous Hunts

Чтобы получить доступ к консоли, нужно запустить игру с параметром **cheats**. Пропишите его в свойствах ярлыка, в графе *Путь*. После этого во время игры жмите ~ (тильда) и прописывайте коды:

Godmode 1 — неуязвимость;
Givemoney x — получить **x** денег;
Noclip 1 — прохождение сквозь стены;
Makeplayersinvisible 1 — невидимость;
Unlockallquests — открыть сразу все квесты;
Freezeanimals 1 — заморозить всех животных;
Animalcamera x — показывает обзор с камеры животного **x** (x изменяется от 1 до 15).

Действие кодов с параметром **1** можно отменить, если ввести этот же код с параметром **0**.



Deus Ex: Invisible War

Чтобы получить возможность использовать коды в игре, нужно сначала отредактировать файл **<Каталог игры>\System\Default.ini**. Строку **T_d=** заменить на **T_d=Talk**. Теперь во время игры нажмите **T** и прописывайте коды:

Set deusex.jcdentonmale bcheatsenabled true — мастер-код;
Iamwarren — невидимый EMP;
Slomo x — изменить скорость игры на **x**; по умолчанию — 1;
Legend — показать список всех кодов и команд.

Premier Manager 2003—04

Во время матча смотрите на экран с двухмерным видом (верхний левый угол экрана). Там будет отображаться статус кодов.

10 раз быстро нажать Enter — отменяет действие всех кодов. На экране появится синий текст.

15 раз быстро нажать Enter — команда противника больше не будет забивать. На экране появится зеленый текст.

20 раз быстро нажать Enter — ничья. На экране появится желтый текст.

25 раз быстро нажать Enter — ваша команда не сможет больше забивать голы. На экране появится красный текст.

School Tycoon

Во время игры наберите **IAMACHEATER**. Получите доступ к следующим "горячим" комбинациям:

Ctrl+LeftAlt+C — добавить денег;
Ctrl+LeftShift+C — отнять деньги;
Ctrl+LeftShift+0 — случайная катастрофа.

Two Thrones

Во время игры нажмите **Tab**, чтобы попасть в консоль. Там прописывайте коды:

Richardnice — получить 1000 очков;
Richardbad — потерять 1000 очков;
Manunited — получить 50 000 у.е.;
Aik — потерять 50 000 у.е.;
Stefanrehn — режим неуязвимости;
Utopia — сломить сопротивление противника;
Svensk — никто не будет воевать с вами.

ШЕСТНАДЦАТЕРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакте в разделе **"Софтверный набор"**. А в другом разделе, в **"ИнфоБлоке"**, находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказывается о том, как создаются **трейнеры** (часто являющиеся исполняемыми программами на базе шестнадцатеричных кодов).

Alien Shooter

090D85CC — жизни. ■ **090D856C** — деньги. ■ **090D9028** — патроны для автомата. ■ **090D8FD4** — патроны для шотгана. ■ **090D8FE0** — гранаты для гранатомета. ■ **090D8FF8** — ракеты. ■ **090D9004** — патроны к замораживателю. ■ **090D9010** — плазма для плазмомета. ■ **090D901C** — канистры для огнемета.

America: No Peace Beyond the Line

0052A25C — пища. ■ **0052A2BC** — дерево. ■ **0052A2DC** — золото. ■ **0052A29C** — максимальное количество лошадей. ■ **0052A27C** — текущее количество лошадей. ■ **0052A21C** — население. ■ **0052A23C** — максимальное население.

Need for Speed: Underground

0074A704 — очки стиля. ■ **00751E9C** — деньги в банке. ■ **0072CA18** — таймер.

Port Royale

00000500, **0000061C**, **F4A06FB2** — деньги.

The Sims: House Party

08885DE0 — время (часы).
08885DEA — время (минуты).
0804E610 — деньги.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки использовать для озвучки Windows, текстуры — для создания модов.

Chaos Legion

<Каталог игры>\Doc — документация.

<Каталог игры>\Movie — папка с видеофрагментами из игры.

<Каталог игры>\Mouse — курсоры мыши, используемые в игре.

<Каталог игры>\Rht — текстуры.

<Каталог игры>\Rim — текстуры большого разрешения.

<Каталог игры>\Tim — текстуры малого разрешения.

<Каталог игры>\Sound — игровые звуки и музыка.

Firestarter

<Каталог игры>\Install — дополнительные модули, необходимые для работы игры.

<Каталог игры>\Manual — документация.

<Каталог игры>\Base\Music — музыка.

<Каталог игры>\Base\Video — видео из игры.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\All_fx — текстуры некоторых игровых эффектов, раскиданные по поддиректориям.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Briefinfos — тексты брифингов.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Credits — тексты титров.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\FinalImages — красивые скетчи некоторых предметов и монстров.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Hints — тексты подсказок.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Ifacetex — текстуры интерфейса.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Mapinfos — информация о картах.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Maprecords — статистика ваших рекордов по каждой карте.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Mapshots — карты.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Protoinfos — информация о типах персонажей.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Skillbases — информация о специальных навыках разных персонажей.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Skillicons — иконки для каждого навыка различных персонажей.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Skillinfos — описание каждой способности.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Specabbases — информация о способностях персонажей.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gamelogic\Specabicons — иконки способностей.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Gfx — текстуры интерфейса и курсоры.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Maps — игровые демо.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Models — модели и текстуры к ним.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Savedgames — сохраненные игры.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Screenshots — папка со скриншотами.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Scripts — скрипты и шейдеры.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Sound — звуки.

<Каталог игры>\Base\Base.zip\Textures — текстуры.

<Каталог игры>\Base\Base.zip — большое количество файлов конфигурации, открывающихся стандартным "Блокнотом".

Legacy of Kain: Defiance

<Каталог игры>\Movies — видеоролики в формате **bik**.

В корневой директории игры лежат архивы со всеми игровыми ресурсами. Но пока не появятся соответствующие распаковщики, просмотреть содержимое архивов не получится. Ждем.

КЛАССИКА

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но интересные до сих пор.

Elf

Во время игры нажмите **P**, чтобы приостановить игру. И пропишите **Highlander** (соблюдая регистр). Вернитесь в игру — будут доступны следующие коды:

I — бесконечная жизнь ■ **S** — мгновенный переход на следующий уровень ■ **E** — получить машину ■ **M** — получить в подчинение монстра с последнего уровня.

Zoneraiders

Во время игры нажмите **F11** и прописывайте коды:

Isiq — неуязвимость ■ **Isiletsball** — пропустить уровень ■ **Isifatpacked** — все оружие, патроны и апгрейды ■ **Isitwenty** — показать всю карту ■ **Isisleep** — заморозить врагов ■ **Isiwheels** — получить мощную машину.

Zoo Tycoon

Назовите в игре любого гостя одним из следующих имен (игра не должна стоять на паузе):

John Wheeler — все виды укрытий для животных;
Hank Howie — все исследования;
Steve Serafino — все возможные виды животных;
Andrew Binder — все дома для животных;
Lou Catanzaro — все игрушки для животных;
Adam Levesque — все программы реабилитации животных;
Akiyama — открыть все сценарии;
Bill Gates — получить большие взносы;
Alfred H — белые птицы станут нападать на людей, пугать их;
Mr. Blue — синие рубашки для гостей;
Mr. Blonde — белые рубашки для гостей;
Mr. Brown — коричневые рубашки для гостей;
Mr. Orange — оранжевые рубашки для гостей;
Mr. Pink — розовые рубашки для гостей;
Zeta Psi — больные гости.

Назовите одного из ваших экскурсоводов **Rosalie**, и все экскурсоводы начнут работать на вас бесплатно.

Следующими именами надо называть экспонаты:

Xanadu — получить единорога;
Creteaous — получить динозавра;
Microsoft — больше взносов;
Blue Fang — увеличение популярности вашего зоопарка.

В начале игры зажмите **Shift+4** и держите некоторое время. За каждые несколько десятков секунд удержания вы будете получать по $10 000. Можно воспользоваться кодом и на более поздних этапах геймплея, но следует иметь в виду, что он убирает все возведенные загоны для животных.

Небольшой взлом при помощи подправки скриптов. Откройте файл **zoo.ini** и ищите следующие строки:

MSStartingCash = ■ **MSCashIncrement =** ■ **MSMinCash =** ■ **MSMaxCash =**

Пропишите в первой строке после знака равенства столько денег, сколько нужно.

Чтобы открыть все сценарии, найдите в файле **zoo.ini** следующие строки *(здесь мы пустили их единой строкой, вообще же они идут столбиком)*:

[scenario]

tutorial=0 ■ **ba=0** ■ **bb=0** ■ **bc=0** ■ **ca=0** ■ **cb=0** ■ **cc=0** ■ **cd=0** ■ **da=0** ■ **db=0** ■ **dc=0** ■ **dd=0** ■ **ea=0** ■ **eb=0**

И меняйте все значения, кроме **tutorial**, на **1**.

Будьте внимательны. Все коды регистрозависимые.

Взлом с изменением файла **zoo.ini** работает во всех аддонах игры.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — "пасхальные яйца".

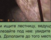
America's Army

Во время игры можно увидеть комментарии разработчиков. Для этого сначала нужно попасть в тюрьму. Самый простой способ — убить инструктора на тренировочном курсе стрельбы. Вас посадят в камеру. Введите **mpcheat ghost** в консоли (вызывается по нажатию **Tab**). Этот код включает режим прохода сквозь стены. Побродите по другим свободным камерам. На стенах вы увидите комментарии разработчиков и даже послание одного из них своей жене.

В консоли введите **open weapons_cache_se**. После загрузки карты введите **playerlock 0**, чтобы получить возможность двигаться. Войдите в здание напротив через северный вход. Через несколько поворотов вы увидите шахту лифта. В нее нужно влететь, воспользовавшись кодом **mpcheat ghost**. Внутри шахты вы увидите йети.

Half-Life

Дизайнер RILLER



На карте **c2a2c** загружайте третью часть эпизода **On the Rail** (аналогичный уровень есть и в самом начале игры, не перепутайте) и ищите лестницу, ведущую на второй этаж. Пролезайте под нее: увидите люк в полу — вам туда. Доползите до того места, где вентиляционная шахта расширяется (там лежит труп охранника). Осторожно — вокруг ползают свирепые "мордогрызы". Слева от вас несколько тупиковых ответвлений. Проползайте в левое. Вы увидите на стене надпись **RILLER** (нужно включить фонарик, смотреть лучше под углом — прямо ничего не видно).

Dave Riller — дизайнер уровней в Half-Life — таким способом решил увековечить свое имя.

Заметьте, буквы закрашены обычной текстурой, поэтому найти подпись перебором файлов pak-архива нельзя.

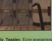
Приглядимся к G-MAN-у поближе

На карте **c0a0b** найдите G-MAN-а и, используя код **noclip**, загляните в его портфель. Там вы увидите документы, фотку G-MAN-а и пистолет. В игре G-MAN ни разу не открывает кейс, и узнать иным способом, что же хранится в дипломате, нельзя.

KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

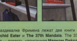
Архив всех разделов KODex ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе "Софтверный набор/Игроманский стандарт". Пользуйтесь на здоровье!

Раздевалка



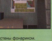
В начале игры, в раздевалке, на дверях шкафчиков, которые расположены рядом с ящиком Фримена, мы видим следующие имена: **Laidlaw**, **Riller**, **Stelly**, **Teasley**. Если внимательно смотреть титры во время первой поездки на поезде, несложно понять, что это имена разработчиков игры.

Книги в шкафу Фримена



В раздевалке Фримена лежат две книги — **The Orchid Eater** и **The 37th Mandala**. The 37th Mandala — повесть, написанная **Марком Лайдлавом**, сценаристом Half-Life.

Периодическая таблица Менделеева



В некоторых комнатах, где работают ученые, вы можете найти таблицу Менделеева. Она всегда висит в тени, и обнаружить ее можно, только подсветив стены фонариком.

Доктор Ньюэлл

На уровне **Office Complex** есть комната, затопленная водой. На двери в эту комнату висит табличка с приветствием от доктора Ньюэлла, одного из создателей игры. Чтобы хорошо ее разглядеть, подсветите фонариком.

The Onion

Разбейте в игре любую урну с мусором и внимательно изучите содержимое. Среди него должна попасться газета **The Onion**, весьма популярное в Америке юмористическое издание. Разработчики игры утверждают, что некоторые приколы для HL они почерпнули именно из этой газеты, потому и поместили ее в игру.

Worms Armageddon

Переставьте системную дату на **17** число любого месяца. Теперь просмотрите полностью заставку и ролики перед игрой. На третьем экране будет улыбающаяся физиономия (смайлик) с прикольным звуковым сопровождением. Это намек на название команды разработчиков — **Team17**.

НАД РУБРИКОЙ "КОДЕКС" РАБОТАЛИ:

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" (Worms Armageddon, Americas Army) — Александр Опальский aka MagiciaN.

"Easter Eggs" (Half-Life) — Евгений Pinkerator Колпаков.

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Макаренков.

VNECOMP@IGROMANIA.RU

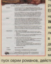
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр

Dungeons & Dragons

Игровая интернет-страница **GamingReport** опубликовала "со слов читателей, посетивших выставку **Winter Fantasy**" некоторые детали находящегося в разработке сеттинга Eberron, ставшие известными благодаря милости ***Wizards of the Coast***. Помимо намеченной на это лето **Eberron Core Book**, в 2005 году выйдут еще две книги сеттинга, а в 2006 — целых пять. Кроме того, планируется выпуск серии романов, действие которых происходит в мире Эберрон. К тому же разработчики хотят сделать сеттинг более "веселым", введя в него элементы синематики. Такими элементами могут быть, например, *action points*, аналогичные существующим в **Star Wars RPG** *force points*. Напомним, что Эберрон стал победителем на конкурсе *Fantasy Setting Search*, устроенном "Визардами" в позапрошлом году.



d20 System

Издательство ***Mongoose Publishing*** готовит к печати руководство **The Scrolls of Skelos** — вторую книгу в серии **Conan Roleplaying Game**. В "Свитках Скелоса" содержатся тайны магии во времена Хайборийской эры: стили, школы, правила по созданию магических вещей, монстры, обладающие магическими знаниями (например, демоны), и, разумеется, заклинания. Книга появится в продаже в марте.

Компания ***Green Ronin Publishing*** продолжает знакомить ролевое сообщество со своими грядущими релизами. В частности, на май запланирован выход **Blue Rose — The Roleplaying Game of Romantic Fantasy**. Суть игры в том, что прекрасные и романтично настроенные герои защищают королевство Альдис от различных жизненных мерзостей (орд завоевателей, злобных колдунов, ночных кошмаров и инфляции). В качестве образцов для подражания были выбраны романы таких авторов, как *Mercedes Lackey*, *Diane Duane* и *Tamora Pierce*.

Другой новинкой от ***GRP*** станет игровой d20-сеттинг по миру **The Black Company**. Уже подписано лицензионное соглашение о выпуске игры между компанией и известным американским писателем-фантастом Гленом Куком, автором этой фэнтезийной вселенной. Действие его романов (всего вышло десять книг) происходит на материке Катовар, а основными героями являются наемники, именующие себя "Черной компанией" (отсюда и общее название мира). Появление первого руководства по **The Black Company Campaign Setting** должно состояться осенью 2004 года.

Другие системы

Издательство ***Politically Incorrect Games*** представляет новую ролевую игру **Iron Gauntlets: Heroic Fantasy Roleplaying**. Мир великих героев и могущественной магии, классических фэнтезийных рас, таких как эльфы и гоблины, бесклассовая ролевая механика **Impresa Modular Roleplaying System**, правила которой можно скачать бесплатно, совместимость с "бездайсовой" ролевой системой ***Active Exploits*** — вот только некоторые (по мнению разработчиков) плюсы этой игры. Остальные ее достоинства узнают те, кто испытает "Железную перчатку" в деле.

Компания ***Z-Man Games*** намеревается издать ролевую игру по популярной в начале 90-х серии комиксов **Tomorrow Knights**, выпускавшейся на основе **Marvel's Epic Comics**. События в мире "Завтрашних рыцарей" происходят на Земле не очень далекого будущего, где гигантские корпорации устраивают друг другу пакости при помощи развитых служб безопасности и наемных удальцов-молодцов. На должность ролевой системы назначена неоднократно проверенная в различных передрягах **Cartoon Action Hour**. Первая книга **Tomorrow Knights RPG** должна выйти в конце этого года.

Новости ККИ

Lord of the Rings TCG

На март намечен выход восьмого сета карточного "Властелина колец". Это расширение называется **Siege of Gondor** и состоит, как и всякий малый сет игры, из 122 карт. "Осада Гондора" входит в третий блок игры, основанный на событиях "Возвращения короля". Изменения игрового процесса будут хоть и не столь значительными, как после выхода больших сетов, но весьма ощутимыми. Прежде всего, игроки впервые получат возможность положить в свои колоды карточки двух новых субкультур: призрачной Армии клятвопреступников (которая входит в культуру Гондора) и пиратов Умбара (третья из разновидностей рейдеров). Кроме этого, на некоторых карточках появится новое свойство enduring. Новые механики — инициатива и угроза, введенные в предыдущем расширении, — получат всемерное развитие. Еще одна приятная новость заключается в том, что производитель игры компания ***Decipher*** отказалась от фиксированных редких карт в стартерах малых сетов — теперь они снова станут случайными.

Magic: The Gathering

Самой большой новостью стал выход нового сета **Darksteel**, первого дополнения **Mirrodin**. 24—25 января по всему миру состоялись *Pre-Release*. В **Magic Online** обещают завести новые карты в начале марта. Более подробная информация по сету — далее в номере.

Международные новости: **Pro Tour Amsterdam** проходил 16—18 января в формате *Mirrodin Rochester Draft*. Победителем его стал один из моих любимых игроков, последний чемпион Европы, многократный чемпион Норвегии Nicolai Herzog. В финале он в очередной раз лишил Японию в лице Osamu Fujita чемпионского титула. **Grand Prix Okayama**, проходивший в новом *Extended*-формате, собрал рекордно малое для японских Гран-При число игроков — всего 401 участник заинтересовался этим событием. Победителем стал Kazumasa Shiki *(Goblin Bidding)*, а его оппонентом в финале — Itaru Ishida *(Reanimator)*.

Объявлена ориентировочная дата проведения **Национального чемпионата России 2004 года** — 8—9 мая. Региональные чемпионаты будут проходить с середины февраля по конец апреля. Дата традиционной **"Мясорубки"** пока остается в секрете. ■

Открытый чемпионат Москвы по MTG состоялся!

10 января прошел **Первый открытый чемпионат Москвы** по Magic: The Gathering. На него собралось рекордное по нынешним временам количество участников — почти 170 игроков (из которых 135 приняли участие в основном турнире) из разных регионов России, таких как Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Пермь, Краснодар, Екатеринбург, Барнаул, Ульяновск, Рязань, Ижевск и др.

Победителем стал чемпион России 2002 года Павел Солянко. В финале ему безуспешно противостоял Алексей Котков. Остальные участники топ-8 — Артем Душкевич, Константин Майоров, Николай Потовин, Игорь Замолодчиков, Владимир Петров и Владимир Орешин. Главным судьей турнира был Алекс Яценко (судья 2-го уровня, вице-чемпион России 2003).

Победитель турнира П. Солянко (справа) и его соперник в финале А. Котков

Эпицентр готовится к 8 марта

Всем моё большое ЗДРАСТВУЙТЕ! Это снова я - Вова Эпицентр! Вот и наступила долгожданная весна, осталось еще немного потерпеть, и всё вокруг растает. А там рукой подать до летних каникул. Эх, поскорей бы!!! Ушедшая зима принесла нам много нового и интересного, ведь именно зимой и состоялось наше первое знакомство. Чему лично я невероятно рад!

Что грядущий месяц нам готовит?
Как, что готовит? Вы ведь не забыли про праздник Весны и международный женский день. 8 Марта ваши мамы, сестры, бабушки, ну и другие личности женского пола ждут от вас … чего? … конечно же, подарков!!!!
А мой список получателей подарков дополняет еще один человек. Нет, это не девушка и даже не прабабушка. Это - мой друг. Удивительно, но ему посчастливилось родиться именно 8-го марта. И вот уже который год мы весело справляем это торжество.

К сожаленью, День Рожденья…
Праздники это хорошо, а Дни Рождения – еще лучше. Правда не все так просто, как кажется…. Когда идешь на День Рождения, всегда хочешь порадовать именинника чем-то особенным. Но где же найти тот уникальный подарок, который доставит искреннюю радость? Главный залог успеха - это знать вкусы человека, его увлечения и мечты.

Кого-кого, а своего друга Антона я знаю очень хорошо. Еще лучше я знаю его большое увлечение миром Толкина, а именно трилогией «Властелин колец». Антон прочитал все три книги и посмотрел все фильмы «Властелин Колец». Разбуди его среди ночи, назови номер страницы, и он наизусть расскажет то, что на ней написано. Он называет себя Антон-Арагорн. А мы его дразним Антон-Хоббитон.
Он был невероятно расстроен тем, что трилогия подошла к концу, и продолжения не последует. Казалось, ничто не сможет его развеселить.
В общем, направление выбора подарка ясно. Осталось решить, что же ему подарить?

Вот оно!
С тех пор, как я в первый раз пришел в клуб Интеллектуальных Настольных Игр, я стал его постоянным посетителем. Это лучше, чем тусоваться на улице, и к тому же я приобрел там много друзей.
Придя в очередной раз в клуб, я увидел на витрине именно то, что называется «идеальный подарок для Антона-Хоббитона». На витрине стояла коробка, а в ней множество фигурок, как две капли воды похожих на героев из кинофильма «Властелин Колец». Там были Фродо, и Арагорн, и Луртц.

The Lord of the Rings TMG*
Мне стало очень интересно, что же это такое?
Клубмэйкер «Добро» объяснил мне, что это игра The Lord of the Rings TMG - интеллектуальная настольная игра с использованием коллекционных фигурок.
Правила игры очень простые и увлекательные. Чтобы начать играть, нужен стартовый набор, в котором есть все необходимое для 2-х игроков. А когда освоишь игру - можно усилить свою армию коллекционными фигурками из дополнительных наборов.
Фигурки не только похожи на киноперсонажей, но и обладают дополнительными игровыми возможностями. Они позволяют Фродо улучшать свои боевые характеристики, дают возможность Гэндальфу колдовать, а другим героям вырваться из лап смерти и отводить в сторону фатальный удар.
Я уверен, Антон-Хоббитон будет рад такому подарку!

Долгожданное угощение!!!
Вот и наступил долгожданный день, и я с друзьями пришел к Антону-Хоббитону.

Краткая характеристика
Антон-Арагорн (Антон-Хоббитон) - друг Вовы Эпицентра, большой фанат мира Толкина, и в особенности «Властелина Колец». В свой День Рождения Антон, следуя лучшим традициям хоббитов, дарит подарки всем приглашенным.

Я не стал долго тянуть и сразу же вручил подарок. Антон просто светился от счастья, такого подарка он явно не ожидал. Теперь мой друг мог поставить своих любимых героев на полку и любоваться ими. А когда Антон узнал, что этими фигурками можно еще и моделировать сражения из книги, то его восторгу не было предела.

Gandalf
Mithrandir
4
Companion • Wizard
10
4

The Lord of the Rings TCG**
Стол был уже накрыт и ждал только нас. Мы все расселись, и Антон-Хоббитон толкнул свою приветственную речь. Он сказал, что рад всех нас видеть на своем празднике, и в благодарность за это хочет нам кое-что подарить. С этими словами он достал из кармана какой-то пакетик, вскрыл его, извлек оттуда карточки и раздал их нам. Все были очень удивлены и не могли понять, что это такое? Только я знал, что это! The Lord of the Rings TCG - Интеллектуальная Настольная Игра с использованием коллекционных карточек.
На всех карточках были изображены кадры из фильма. Мне досталась карточка Гэндальфа.

Все дороги ведут…
После окончания вечеринки мы поговорили по душам с Антоном-Арагорном. Он рассказал, что купил эти карточки в магазине для своей коллекции и даже не предполагал, что ими можно играть.
Я рассказал ему о клубах Интеллектуальных Настольных Игр, и что там всегда можно поиграть во все игры, в том числе и в The Lord of the Rings.
Он этому очень обрадовался, ведь это отличная возможность познакомиться с людьми, которые тоже любят мир Толкина, интеллектуальные настольные игры и увлекаются коллекционированием.
Мы договорились в следующий раз пойти в клуб вместе. Я тоже с удовольствием научусь играть в The Lord of the Rings, как с использованием карточек, так и с миниатюрными фигурками.
Приходите и вы, клубмэйкеры всегда рады вас видеть.

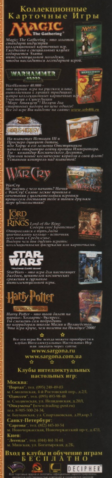
P.S. *Благодарю всех, кто мне писал и задавал вопросы. Не расстраивайтесь, если в вашем городе нет клуба Интеллектуальных Настольных Игр. Вы сами можете создать его. Всё когда-нибудь с чего-то начинается. Собирайтесь с друзьями, играйте в игры и организуйте турниры.*
Пишите мне, я помогу вам, найти единомышленников в вашем городе.

Всегда на связи
Вова Эпицентр
109029, Москва, а/я 29
mail@sargona.ru

---

*TMG (Trading Miniatures Game) - Настольная игра с использованием коллекционных фигуров.

**TCG (Trading Card Game) - Настольная игра с использованием коллекционных карточек.



Коллекционные
Карточные Игры

MAGIC The Gathering®
Magic: The Gathering - это золотой стандарт индустрии коллекционных карточных игр. Ежедневно в специальных клубах собирается Элита интеллектуальной молодежи, чтобы насладиться легендарной игрой.

WARHAMMER 40,000
WarHammer 40.000 - это первая игра на русском языке, выполненная в лучших традициях жанра коллекционных карточных игр. Участвуй в СуперАкции "Марс Атакует"! Получи два стартовых набора по цене одного! Все об игре Вы найдете на сайте: www.wh40k.ru

HORUS HERESY
На планетах Истваан III и Просперо бушуют битвы, ибо Хорус и его легионы Отступников начали открытую войну против Императора. Ты - командир Космического Десанта. Призови новые космические корабли в свой флот! Установи контроль над планетой!

WarCry
WarCry
Не знаешь с чего начать? Начни с WarCry! Самые легкие правила в сочетании с увлекательным игровым процессом доставят тебе и твоим друзьям море удовольствия!

THE LORD OF THE RINGS
Lord of the Ring: Собери своё Братство! Отправляйся в путь,дабы уничтожить кольцо - источник всех войн в Средиземье. Выбери чем ты будешь играть: коллекционными фигурками или карточками.

STAR WARS TRADING CARD GAME
StarWars - это игра для настоящих джедаев, ценителей космических сражений и гурманов интеллектуальной игры.

Harry Potter TRADING CARD GAME
Harry Potter - это твой билет на паравоз Хогвартс-Экспресс. Ты сможешь сам побродить по коридорам школы Магии и Волшебства. Эта игра круче, чем полеты на Нимбусе'2000!

Все эти игры Вы всегда можете приобрести в клубах Интеллектуальных Настольных Игр или заказать через сайты:
www.sargona.ru
www.sargona.com.ua

Клубы интеллектуальных настольных игр:
Москва:
"Портал", тел. (095) 248-49-03
м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д.2/1,
"Одиссея", тел. (095) 493-98-48
м. Сходненская, ул. Нелидовская, д.20/1,
"Ойкумена" (www.trading-post.ru)
тел. 8-905-500-24-34,
м. Бауманская, ул. Спартаковская, д.19,кор.3
Санкт-Петербург:
"Саргона", тел. (812) 445-10-54
м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д.47/1,
Киев:
"Легенда", тел. (044) 461-31-61.
м. Минская, ул. Богатырская, д.2Б,

Вход в клубы и обучение играм
БЕСПЛАТНО

DECIPHER
Все торговые марки и логотипы официально зарегистрированы, являются собственностью компаний и охраняются законом

НОВАЯ СТРУКТУРА РУБРИКИ

Давно уже читатели раздела "Вне компьютера" просили нас увеличить его объем, однако на страницах журнала это было и остается маловыполнимым. Настало время сделать ход конем. Начиная с этого номера объем раздела "Вне компьютера" увеличивается, и для этого мы привлекаем мощности игроманского CD/DVD, где поддерживается качественная верстка статей (практически на журнальном уровне) и нет особых ограничений на объем материала. Тем самым раздел "Вне компьютера" обретает две полноценных части: одна — в журнале, другая, развернутая, — на электронном носителе. На практике это реализуется следующим образом.

На страницах журнала теперь публикуются краткие обзоры всех значимых настольных игр, появляющихся в России. Эти обзоры позволят вам определиться, заслуживает ли новая игра вашего внимания. А на диске, если игра того заслуживает, вас будет ждать развернутый обзор, рассказывающий об игре в деталях, с хорошим иллюстративным материалом.

Но обзоры — это часть рубрики. Есть еще аналитические статьи, раскрывающие игровую механику и стратегию. Эти статьи в журнале будут представлены аннотациями, кратко излагающими суть статьи. На компакте вас будет ждать ее полноценный, иллюстрированный вариант.

В целом объем раздела "Вне компьютера" заметно подрастает. Вместе с тем мы вводим новый и очень важный подраздел — обзоры появляющихся на российском рынке игр. Причем эти обзоры снабжаются детализированными рейтингами (о системе оценок — см. информацию на полях).

Надеемся, что вы сочтете изменения своевременными и актуальными. Кстати, при этом продолжает жить и здравствовать наш раздел на CD, в котором размещаются дополнительные файловые материалы по настольным играм. Подробно о нем рассказывается, как обычно, в "CD-Мании".

"Внекомпьютерные" статьи размещаются на первом CD (либо на DVD) в разделе "ИнфоБлок", а там — смотрите "Вне компьютера".

Николай ПЕГАСОВ,
редактор раздела

СИСТЕМА РЕЙТИНГОВ

В каждом обзоре настольной игры мы выставляем рейтинг "Игромании".

ГЕЙМПЛЕЙ — интересность игрового процесса и вообще играбельность. То, насколько игра увлекает, насколько внятны правила, насколько проработаны тактика и стратегия.

ИГРОВОЙ МИР — игровые сюжет и атмосфера. А также то, насколько игра погружает в свой мир. И еще: для игр, сделанных по известным произведениям (например, "Властелин колец"), — то, насколько они соответствуют авторскому миру.

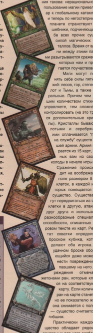
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИЗАЙН — визуальное восприятие игры, графика и эргономика. То, насколько красивы иллюстрации и насколько удобно расположены игровые элементы.

КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ — использованные материалы, уровень полиграфии или покраски миниатюр. То, насколько игру приятно держать в руках и насколько долго она прослужит.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — новизна замысла разработчиков. То, насколько игра ценна для своего жанра. Для дополнений к играм оценивается интересность привнесенных ими новшеств.

Берсерк

Жанр: коллекционная карточная игра ◆ **Издатель:** Мир фэнтези ◆ **Сайт игры:** www.berserk.ru ◆ **Количество игроков:** 2 ◆ **Длительность партии:** от 30 минут ◆ **Язык:** русский



Первая отечественная коллекционная карточная игра в жанре фэнтези. Действие происходит в фантастическом мире Лаар, созданном при участии Ника Перумова. Краткая сюжетная линия такова: нерациональное использование магии привело Лаар к глобальному катаклизму, и теперь по негостеприимной планете странствуют волшебники, подчиняющие себе всех прочих существ силой магических кристаллов. Время от времени между этими партиями разыгрываются сражения, в которых нам и предлагается поучаствовать.

Маги могут подчинять себе силы пяти стихий: лесов, гор, степей, болот и Тьмы, а также нейтральные. Причем чем большим количеством стихий вы управляете, тем сложнее их контролировать (на это тратятся дополнительные кристаллы). Кристаллы бывают золотыми и серебряными; ими оплачивается "прием на службу" существ в вашей армии. Армия набирается из 15 карт, сданных вам из своей колоды в начале игры.

Сражение происходит на воображаемом поле размером 5 на 6 клеток, в каждой из которых помещается одно существо. Существа могут передвигаться из одной клетки в другую, атаковать друг друга и использовать разнообразные специальные способности, описанные в игровом тексте их карт. Результат схватки определяется броском кубика, который делают оба игрока. При удачном броске обороняющийся даже может нанести повреждения напавшему на него. Повреждения отмечаются жетонами ран, которые кладутся на соответствующую карту. Если количество ран на карте станет равно ее показателю жизни, она снимается с поля боя — существо считается погибшим.

Практически каждое существо обладает рядом характерных для него особенностей, указанных на карте. Сюда могут относиться регенерация, защита от магии, стрельба, лечение и еще громадное количество специальных действий. Есть и такие, к совершению которых необходимо готовиться несколько ходов, накапливая так называемые фишки. К числу наиболее приятных относятся внезапные действия, которые можно совершить даже в ход противника, нарушив его планы. Крылатые существа летают над полем боя, а симбиоты "сидят" на бойцах-хозяевах, не занимая свободных клеток.

Первый сет "Берсерка" состоит более чем из сотни карт. Он распространяется в двух видах 30-карточных стартеров (леса и горы; степи и болота) и в 7-карточных бустерах. Выход следующего расширения игры намечен на конец зимы — начало весны 2004 года.

Подробная статья об игре: раздел "ИнфоБлок" — "Вне компьютера".

Петр ТЮЛЕНЕВ

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ИГРОВОЙ МИР	8.0
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИЗАЙН	7.0
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	6.0
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10.0
РЕЙТИНГ	**7.5**

Lord of the Rings TMG

Жанр: коллекционый варгейм с миниатюрами ◆ **Производитель:** Sabertooth Games ◆ **Сайт производителя:** www.sabertoothgames.com ◆ **Распространитель:** Саргона ◆ **Количество игроков:** 2 и более ◆ **Длительность партии:** от 30 минут ◆ **Язык:** английский

THE LORD OF THE RINGS
STARTER SET
THE LORD OF THE RINGS
BOOSTER PACK

Очередная игра от Sabertooth Games, созданная по мотивам фильма Питера Джексона, относится к так называемым варгеймам с коллекционными миниатюрами. В числе подобных продуктов можно называть многочисленные игры от компании WizKids, неоднократно рассмотренные на страницах "Игромании".

LOTR TMG (Trading Miniatures Game) представляет собой военно-тактическую игру с простыми правилами, быстрым игровым процессом и полностью готовыми к игре фигурками ваших бойцов. Одному игроку предлагается возглавить силы Добра и Света, а другому — силы Зла и, соответственно, Тьмы. Перед началом собственно сражения происходят две вещи: выбирается карта местности для очередной баталии, а также набираются армии. Каждая фигурка стоит некоторое количество очков; сумма их для армии не должна превышать оговоренного числа (например, 1000).

Сражение происходит на карте местности, разделенной на шестиугольники. Каждая фигурка бойца находится на шестиугольной подставке, ровно помещающейся в шестиугольник на местности. Подобное разбиение

РЕЗУЛЬТАТЫ АНКЕТИРОВАНИЯ

В декабрьском номере "Игромании" за 2003 год мы проводили анкетирование среди читателей рубрики "Вне компьютера". На данный момент сбор анкет завершен, а среди всех участников проведена жеребьевка и розыгрыш призов. Имена призеров и результаты розыгрыша вы найдете в нашей рубрике "Мозговой штурм" в разделе "Подведение итогов конкурсов".

карты несколько сокращает простор для маневров, зато снимает все вопросы с измерением расстояний.

В начале игры вы расставляете свои армии на поле — в зависимости от рекомендаций разыгрываемого сценария, — а затем происходит череда ходов, во время каждого из которых сначала действует один игрок, а затем другой. В конце хода рассматриваются результаты рукопашных боев, после чего одна из сторон может оказаться проигравшей (т.е. потерять половину или больше своих бойцов).

Стандартные действия бойцов включают в себя стрельбу и перемещение. Перемещаются миниатюры по шестиугольным клеткам на расстояние, зависящее от их показателя движения. Чем пересеченнее местность, тем медленнее двигается персонаж. Стрельба зависит от двух параметров — дальности и мощности: первый определяет, может ли атакующий выстрелить по цели, второй — нанесенные выстрелом повреждения. В ближнем бою вместо мощности стрельбы применяется другая характеристика — атака.

Повреждения наносятся в два этапа. Сначала определяются попадания — бросается столько кубиков, каково значение соответствующего параметра (либо атаки, либо мощности стрельбы), все "5" и "6" при стрельбе и "4", "5", "6" в ближнем бою считаются попаданиями. Затем атакующий бросает кубики по числу попаданий — цели будет нанесено столько повреждений, сколько из этих кубиков дали результат, не меньший показателя защиты цели. Раны отмечаются на специальной шкале здоровья; когда она заканчивается, персонаж погибает.

У бойцов есть и другая шкала — очки действия. Их можно потратить на улучшение своих боевых показателей или же на специальные способности. С помощью последних боец может, например, и переместиться, и выстрелить в течение одной и той же фазы, увеличить атаку воинов в своей группе или вылечить союзника. Отдельно прописаны правила по Фродо, который может в пылу схватки надеть Кольцо, стать невидимым и получить как преимущества, так и компенсирующие их недостатки.

Петр ТЮЛЕНЕВ

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ИГРОВОЙ МИР	8.0
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИЗАЙН	10.0
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9.0
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5.0
РЕЙТИНГ	**7.0**

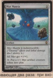
Magic The Gathering: Darksteel

Жанр: дополнение к коллекционной карточной игре ◆ **Издатель:** Wizards of the Coast ◆ **Сайт игры:** www.magicthegathering.com ◆ **Распространитель:** Саргона ◆ **Количество игроков:** 2 ◆ **Длительность партии:** от 15 минут ◆ **Язык:** английский

MAGIC The Gathering
DARKSTEEL
MASTER BLASTER DECK
SWARM & SLAM DECK
TRANSFERENCE DECK
MIND SWARM

В недрах искусственной планеты Мирродин творятся странные и загадочные вещи. Некий сверхмогущественный Мемнарх, о существовании которого знает лишь горстка избранных, желает стать равным богам и достигнуть всеведенья. Хрупкая, но потрясающе живучая эльфийка Глисса с группой сподвижников бежит через владения Мемнарха от преследователей. И в то же время в тех же местах наделенные тайным знанием кузнецы куют неуничтожимый металл — Darksteel!

В конце января в России, на Украине, да и во всем остальном мире прошли *Pre-Release*-турниры по игре **Magic: The Gathering**, посвященные выходу первого дополнения **Mirrodin**, 165-карточного сета **Darksteel**. Это маленькое расширение, как и большой собрат, посвящено артефактам. Этим объясняется цветовой баланс в сете — по 18 карт каждого из пяти цветов, 3 земли и 72 артефакта. Традиционно в сете представлены две новые механики — *modular* и *indestructible*.



Indestructible — артефакт, обладающей этой способностью, игнорирует *destroy*-эффекты и смерть от летального вреда. То есть существо с *indestructible* не попадет на кладбище после **Wrath of God** или любого количества снятых хитов.

Modular — это способность, срабатывающая два раза: при входе существа в игру и при его уходе на кладбище из игры. *Modular {X}* означает, что при входе в игру это существо поставит на себя X +1/+1 каунтеров. Когда же оно попадет на кладбище, то все его +1/+1 каунтеры можно переместить на выбранное артефактное существо.

Кроме новых механик, сет содержит и полюбившиеся игрокам по **Mirrodin** *equipment*, *imprint*, *affinity* и *entwine*. Старые механики пришли в слегка измененном виде, но по-прежнему легко узнаваемы. Так, например, *affinity* в **Darksteel** снижает цену заклинания не по количеству артефактов, а по количеству *базовых земель* определенного типа.

Новое расширение традиционно сопровождается литературной подлиткой. **The Darksteel Eye** (за авторством *Jess Lebow*) — второй том трилогии о приключениях Глиссы и ее боевых товарищей, голема Боша и гоблина Слобада. В этой книге найдется место и для Мемнарха, и для самого Darksteel — магически модифицированного сплава сверхпрочного металла.

О Darksteel со всеми подробностями — на компакт-диске "Игромании" в разделе "ИнфоБлок".

Антон КУРИН

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ИГРОВОЙ МИР	8.0
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИЗАЙН	9.0
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	10.0
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4.0
РЕЙТИНГ	**8.5**

MAGIC The Gathering
DARKSTEEL

ПАУЛЬ ГОССЕН (ГЕРМАНИЯ), СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ

ИЛЛЮСТРАЦИИ: АЛЕКСАНДР "SANDY" РЕМИЗОВ

СПАМЕЛЛА

◆

— Памела? — переспросил он.

— Спамелла, — поправила она.

— Дурацкий ник.

— А мне нравится.

Спамелла стояла на фоне заката — юная, обнаженная по пояс, с тяжелым лазерным карабином на плече — и смотрела в виртуальную даль. Ремень винтовки лениво покачивался, изредка прикрывая правую грудь.

Он поймал себя на том, что засмотрелся. Недовольно хмыкнул и повторил:

— Дурацкий ник.

— Да пошел ты... — Спамелла смерила его оценивающим взглядом. На нем красовались ковбойская шляпа, кожаная куртка с бахромой и черные, тупоносые казаки. — Сам-то ты кто? Неуловимый Джо?

— Я Последний Изгой, — ответил он с вызовом.

— Красивый ник, — Спамелла улыбнулась.

— Дура, — он сплюнул. — Это не ник, это — судьба.

— Вот и познакомились... — груди Спамеллы колыхнулись.

Они помолчали.

— Черствый ты, — неожиданно сказала она. — Нет чтобы подарить девушке немного любви и тепла.

— А-а?.. — короткое мгновение Последний Изгой боролся с искушением, потом сдался. — Ну, это... давай.

Спамелла закинула винтовку за спину и прижалась к нему.

— Изгой, у тебя ширинки нет.

— Как нет? — Он поискал: ширинки действительно не было.

— Программная ошибка, — догадалась Спамелла. — Ты, наверное, со стандартным набором в Игру вошел...

— Да я как-то не подумал... Что будем делать?

— У тебя нож есть?

Нож был. Спамелла умело и быстро вспорола брюки, Изгой не успел даже испугаться.

— Было классно, — услышал он чуть позже. — Ты такой... такой...

— Да ладно... — не поверил Изгой.

— Правда, — сказала она. — Пошли, что ли?

◆

Солнце село. Спамелла и Последний Изгой шли по темным улицам заброшенного города строго на запад. Они почти не прятались. Ориентировались на перекрестках, где светились огромные плакаты, рекламирующие сигареты, выпивку и прочие радости реальной жизни. Прищурив левый глаз, можно было разглядеть игровые опции — компас, часы, количество противников и приблизительное расстояние до них.

Противники были далеко. Лишь однажды прямо на них выскочил небритый крепыш в драном камуфляже. Последний Изгой по-ковбойски выпалил с бедра. Игрок схватился за подстреленное плечо, упал на колени и попытался отползти за угол. Спамелла добила его в самый последний момент.

— Быстро стреляешь, — заметила она. — Только пушки твои не очень, такими с одного раза не убьешь. Ну, понятно, — стандартный набор...

— А что, — удивленно спросил Изгой, — можно было чего-нибудь помощнее взять? Я в меню не заметил...

— Вот я и говорю — стандарт, то есть самое простое оружие в Игре, зато подходящее по антуражу. В расширенных опциях можно хоть ракетомет выбрать.

— Да ну? — не поверил Изгой.

— Запросто. Только что бы ты с ним делал, попав на какой-нибудь водный уровень или в мир фэнтези? Первые пять минут, понятное дело, был бы там круче всех, а потом — что? Заряды не вечные, а новых взять неоткуда.

Последний Изгой внимательно рассмотрел свои пистолеты, засунул за пояс.

— А это, — он кивнул на винтовку в руках Спамеллы, — откуда?

— Это надо заработать. Ты в Игре часто бываешь?

— В этой, — Последний Изгой выдержал паузу, — в первый раз.

— Надо же! Новичок, значит, — она улыбнулась. — А я в Игре уже восемь месяцев. И знаешь... Мне нравится быть в паре с новичками.

— Почему?

— Так, — сказала Спамелла.

Изгою ответ не понравился.

— И часто ты побеждаешь?

— Всегда.

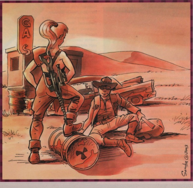
— Что?

— У меня в Игре свои интересы.

Она подошла к убитому игроку, ногой перевернула труп на бок.

— Зачем он тебе? — спросил Изгой.

— Смотрю, может, у него найдется чего-нибудь полезное... А!



Разжав цепкие, еще теплые пальцы, Спамелла выдернула из руки крепыша гауссовку. Указатель зарядов стоял на нуле.

— Проклятье!

— Ну что?.. Нашла? — Изгой стоял за ее плечом.

— Гауссовка. Мощная штука и бьет далеко, только зарядов нет.

— Возьмем с собой, — предложил он. — Пригодится. Может, заряды найдем.

— Не найдем. — Спамелла отшвырнула оружие в сторону. — Пушка дорогая и редкая. Кто с ней ходит, тот играет не меньше года. Ни мне, ни, тем более, тебе с таким не тягаться. Не знаю, почему этот подставился, обычно старожила так просто не возьмешь.

В карманах крепыша ничего полезного не нашлось — несколько стреляных обойм и такой же нож, как у Изгоя, только в пятнах засохшей крови.

— Ничего, — Спамелла брезгливо отряхнула руки, поднялась с колен. — Пошли?

Через час они вышли на площадь, заваленную искореженными автомобилями. Автомобилей было штук сто, а может, двести. Недавно здесь стреляли, на стенах и на асфальте чернели выжженные полосы.

Последний Изгой присвистнул:

— Это что — автокатастрофа века?

— Скорее, свалка, для антуража. Не ищи логику — ее здесь нет, на то она и Игра. — Спамелла огляделась. — Пройдем справа, там завал вроде не такой высокий.

— Ты знаешь этот уровень?

— Нет, конфигурация всегда меняется.

— Хочешь сказать, в прошлый раз улицы были другие?

— Не то слово. В прошлый раз была космическая станция-зоопарк, в позапрошлый — архипелаг, заселенный дикарями...

— А сейчас?

— Глянь сценарий. Главное меню, опция "Брифинг".

Изгой прищурился.

— Город Зомби... Ага, это мертвецы такие синюшные. И где они?

— Отсиживаются в подвалах или еще где-нибудь. Думаю, вылезут позже.

— Мертвяки? Они же тормоза! Пока подойдут — всех перестреляем, — Изгой лихо прокрутил на пальцах лазерные пистолеты, хмыкнул. — Чушь собачья.

— Чушь, — согласилась Спамелла. — Это на любителя.

— Ну, хорошо, — Изгой весело смотрел на нее. — А куда мы вообще идем?

— Все время на запад. Победит тот, кто найдет Золотой Шар.

— Что за Золотой Шар? — спросил он. — Как выглядит?

— Блестящий и круглый, — Спамелла первая полезла через завал, винтовка смачно хлопнула ребристым стволом по упругой попе.

— Однако, как тут все прорисовано, — сказал Последний Изгой.

— Если повезет, и ты найдешь микроскоп, — донесся приглушенный голос Спамеллы, — то сможешь разглядеть даже молекулы.

— Да ты что...

* * *

В первый раз их обстреляли около двух ночи. Били издалека, причем не особенно прицельно. Плазменный шнур сжег покосившуюся афишную тумбу за спиной. Спамелла и Последний Изгой моментально залегли и ползком убрались с опасного места.

— Уф, — сказал он шепотом, — серьезный парень.

— А ты что думал? Не боись, мы ему не нужны.

— Как это?

— Это просто приманка. Для особо жадных. Плазмоган — самая мощная пушка в Игре, только тяжелая очень. С ней особо не побегаешь. Вот и сидит стрелок где-нибудь на чердаке — к люку газовая граната привязана — и палит в белый свет, ждет, пока со всех сторон к нему сбегутся желающие поиметь плазмоган. Тогда начнется потеха.

Действительно, плазменный шнур больше не жарил асфальт, а минут через двадцать откуда-то с севера донеслись звуки ожесточенной перестрелки.

Спамелла прищурилась на ближайший плакат: число противников с каждой секундой уменьшалось.

— Видишь?

Изгой кивнул.

— Ладно, пошли, пока они там заняты. Только в полный рост не поднимайся.

Далекая перестрелка затихла не скоро, Последний Изгой и Спамелла успели пройти не меньше двух кварталов. Изгой все время нервно оглядывался.

— Это еще что! — Спамелла прислонила винтовку к стене, присела на корточки. — Самое веселье будет, когда зомби полезут...

Лазерный заряд, посланный откуда-то сверху, сбил Последнего Изгоя с ног. Он ударился о мостовую и покатился в сторону. Спамелла уже стреляла, перебегала с места на место, снова стреляла. Лазерные плюхи с шипением врезались в асфальт рядом с ней.

Очухавшись, Изгой пару раз пальнул наугад в темноту, попытался прицелиться, но в этот момент Спамелла неожиданно опустила винтовку.

— Попала, — она прищурила глаз. — Точно, одним меньше. Как ты?

Он поднялся.

— Уровень здоровья: 80%.

— Хорошо отделался. Давай в тот подъезд.

В подъезде сразу же вспыхнул свет.

— Четвертый этаж, — Спамелла на ходу перезаряжала винтовку. — Бежим!

Нужная дверь была закрыта. Изгой со всей силы саданул по ней сапогом и, выставив перед собой пистолеты, ворвался в квартиру.

Противник лежал возле окна, навалившись животом на остатки рамы. В его груди зияла сквозная дырка величиной с кулак.

— Готов, — Изгой обернулся к Спамелле. — Лихо ты его.

Она нагнулась, рассматривая лицо.

— Какие люди!

— Ты его знаешь?

— Еще бы. Король-Пожарник!

— Ну и ник!

— Не хуже твоего.

Изгой хмыкнул.

— И ты с ним тоже?.. Ну... немного любви и тепла?

— Может, и так. Мы были в паре, три месяца назад. Скучный он. Скучный и ленивый...

Он сплюнул.

— А почему мы его прозевали?

— Он где-то раздобыл хут.

— Что?

— Хут, шапка-невидимка... — она указала на валяющуюся под ногами фуражку. — Когда ты в ней, радар тебя не показывает...

Вдруг Спамелла схватила Последнего Изгоя за руку:

— Смотри!

Мускулистый торс Короля-Пожарника обхватывала крепкая на вид цепочка. Другой конец был прикован к батарее.

— Делаем ноги! — шепнула она. — Быстро!.. — и тут на лестничной площадке загремели шаги.

— Бросайте оружие! Руки за голову! — голос был молодой, женский. — И без шуток! Если что — пустим газ.

— Влипли, — Спамелла швырнула в дверной проем винтовку.

— Влипли, — согласился Изгой, и следом полетели его пистолеты.

Противниц было двое — белобрысые, коротко стриженые девушки-подростки, похожие друг на друга, как близнецы. Различались только надписи на майках: у первой крупно было написано "Дискотека Люфт", снизу — номер лицензии на разрешенные наркотики, у второй — "Фабрика мягкой игрушки Саливана". "Дискотека" сразу же пнула Последнего Изгоя в пах, и пока он скулил и катался по полу, отцепила цепочку с трупа и приковала Изгоя к батарее. Потом протянула винтовку:

— Увидишь кого-нибудь из окна — стреляй. Ну... И без глупостей!

Он взял оружие. "Мягкая Игрушка" сорвала с Изгоя ковбойскую шляпу и натянула ему на макушку хут. Последний Изгой исчез.

Спамелле залепили скотчем ресницы, чтобы не смогла закрыть глаза, войти в опции и сбежать из Игры. Чтобы не рыпалась, "Мягкая Игрушка" саданула ее прикладом в живот.

— Как зовут? — ноготки "Дискотеки" впились в шею.

— Спамелла.

Она все еще хватала ртом воздух после удара, ответ прозвучал глухо.

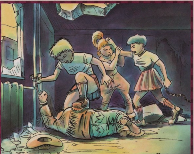
"Дискотека" влепила ей пощечину.

— Четче, стерва!

— Спаа-меел-лаа.

"Мягкая Игрушка" ухмыльнулась.

— Смотри сюда, Спаа-меел-лаа, — "Дискотека" вытащила из воздуха яркий проспект, ткнула его Спамелле в подбородок. — Это бланк годовой подписки на



"Монитор Супер". 12 номеров журнала всего за 24 бакса. Плюс бесплатный DVD в каждом номере. Вариант первый: ты подписываешь бланк, получаешь в качестве прощального подарка свою винтовку, без зарядов, правда, и спокойно уматываешь за Золотым Шаром. Вариант второй: ты отказываешься, тогда мы вывешиваем тебя в окно, чтобы каждый желающий смог потренироваться в стрельбе. Или суем головой в унитаз и долго спускаем воду. Ну?

— Отличный журнал! — голос у Спамеллы был сдавленный, но звучал уверенно. — Давно хотела подписаться, веришь? Только вот незадача: я неграмотная.

— Это твои проблемы, — на этот раз когти "Дискотеки" нацелились в глаза. — Мне нет никакого дела до того, будешь ты его читать или изведешь на подстилки для кошачьего туалета. Купи, а потом делай что хочешь! Ну? Что выбираешь?

Тут Последний Изгой наконец-то оценил преимущество своей невидимости. Осторожно, чтобы не звякнула цепочка, он прицелился в голову "Дискотеки" и спустил курок. С глухим стуком на пол вывалился пустой магазин, предупредительно пискнул индикатор перезарядки. Противницы подстраховались, и винтовка оказалась незаряженной. В следующее мгновение "Мягкая Игрушка" сбила с Последнего Изгоя хут и согнула неудачливого стрелка пинком в грудь. "Дискотека" тоже оказалась рядом и сложенными в замок руками ударила Последнего Изгоя по затылку. Он рухнул на пол, уровень жизни снизился до 40%.

Наверняка его бы долго пинали, а потом заставили подписаться на два, а то и три годовых комплекта столь необходимого в реальной жизни журнала "Монитор Супер", но тут вмешалась забытая на время Спамелла. Пнув "Мягкую Игрушку" в коленную чашечку, она толкнула противницу в сторону. "Игрушка" взвыла и повалилась на пол. "Дискотека" едва успела обернуться на звук, как Спамелла вцепилась зубами ей в ухо и откусила. "Дискотека" взвизгнула и, зажав кровоточащую рану, упала на колени. Пришедший в себя Изгой наставил на нее пистолет.

Спамелла наклонилась к "Мягкой Игрушке" и выплюнула ухо. С ее подбородка на голую грудь стекала кровь.

— Иди сюда, — сказала она. — Я тебе нос откушу.

"Мягкая Игрушка" охнула, прищурилась и вышла из Игры.

◆

Они залепили "Дискотеке" ресницы, связали за спиной руки и погнали перед собой по ночной улице. Незадачливая противница громко стонала.

— Зачем она нам? — Последний Изгой вертел в руках пистолеты. — Выстрел в затылок — и одним противником меньше.

— Пригодится еще... — Спамелла заглянула в опции. — Золотой Шар совсем рядом — километра два, не больше. С каждым шагом вокруг будет становиться все больше желающих урвать у нас победу. Пусть поработает приманкой. Сам видел, как это действует.

Изгой ощупал набухающий желвак на затылке и спросил:

— Много врагов осталось?

— Да не так чтобы очень. Перебили друг друга. Наш друг с плазмоганом постарался.

У Последнего Изгоя сразу же поднялось настроение. Он сунул пистолеты в карманы и поймал Спамеллу за податливое бедро. Она улыбнулась.

Тут земля у них под ногами дрогнула и ушла в сторону.

Последний Изгой рухнул лицом на асфальт, разодрал щеку. Перекатиться не успел — Спамелла упала сверху.

— Что это было? Землетрясение? — он сидел на тротуаре и размазывал по лицу кровь и грязь. От его уровня жизни осталось 3%.

— Я же предупреждала, — Спамелла уже стояла на ногах и целилась куда-то в темноту. — Зомби.

— Где? — он вскочил и сразу увидел.

Из канализационных люков, из подворотен, просто из темных углов медленно растекался нескончаемый поток. Зомби были классические, словно из фильмов Джорджа Ромеро: драные, не первой свежести мертвяки шли, выставив перед собой руки, натыкались друг на друга, иногда падали, поднимались и снова шли вперед. Среди них почти не было стариков или детей — только крепкие молодые мужчины и женщины.

Спамелла выстрелила. Обезглавленное тело ближайшего мертвяка беззвучно рухнуло на мостовую. Остальных это не остановило, толпа продолжала целенаправленное движение. Последний Изгой оглянулся, пытаясь обнаружить путь к отступлению, но позади из полумрака тоже медленно надвигались раскачивающиеся тени. Он выстрелил раз, другой — безрезультатно.

— В голову целься, — крикнула Спамелла и уложила второго зомби, — иначе их не возьмешь.

Последний Изгой в ответ меткими выстрелами свалил сразу двух зомби. Пистолеты плясали у него в руках. Развернувшись на каблуках, Изгой срезал еще одного, подобравшегося слишком близко. Остро завоняло жженым мясом.

— Неплохо, — оценила Спамелла, выцеливая новую жертву.

— Уходить надо! — крикнул в ответ Изгой. — Их слишком много! На всех зарядов не хватит.

Спамелла согласно кивнула, прострелила гортань еще одному зомби и огляделась.

Слева обнаружился узкий переулок, но его вот-вот должны были перекрыть нападающие. И тут впереди отчаянно завизжала "Дискотека". Вскочив с тротуара, она заметалась по улице — мертвяки, смешавшись, двинулись на нее. Изгой и Спамелла на время получили передышку.

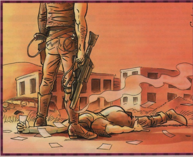
— Бежим, — крикнул Последний Изгой. — Ну!

Спамелла прицелилась и разнесла голову еще одному зомби.

— Бежим.

Минуты полторы они бежали по параллельной улице, потом наткнулись на чьи-то обглоданные останки и снова свернули, потом еще и еще. Откуда-то со стороны время от времени доносились скупые выстрелы, кто-то еще сражался с мертвецами. Потом прекратились и они.

Последний Изгой и Спамелла остались в Игре одни.



— Главное — не терять ориентир, — выдохнула она. — Нам все время на запад.

— Они что, каннибалы? — Последний Изгой стрелял с двух рук по надвигающимся теням практически без остановки. Мертвецы валились с ног десятками, но на их место тут же вставали новые.

— Ага.

— А почему ожили? Ты читала сценарий?

— Пустое дело, — сказала она. — Я же говорила — не ищи логику, в Игре ее нет.

— Так уж и нет?

— Целься лучше, стреляй чаще, повезет — останешься живым, — она перезарядила винтовку. — Вот и вся логика... Вообще-то, все мертвяки — это когда-то погибшие игроки. Сколько раз погиб — столько твоих копий сейчас в Игре... Черт, заряды кончаются!

Мертвяки были везде. Сколько ни стреляй — меньше их не становилось. У Спамеллы кончились заряды, она прикрывала Последнему Изгою спину, отбиваясь прикладом винтовки. Изгой скупо расстреливал обойму за обоймой, экономя заряды. Один пистолет у него уже опустел. Наконец их зажали возле большого дома. Двери подъездов оказались закрыты, но на первом этаже ярко светились витрины виртуальных магазинов. Спамелла потянула Последнего Изгоя к ближайшему. Они вбежали внутрь, захлопнули дверь перед самым носом у переднего зомби. Изгой подтащил тяжелую тумбу, забаррикадировал дверь. Мертвяки, наткнувшись на неожиданную преграду, остановились.

Изгой огляделся. Магазин был оружейным. Винтовки, пистолеты, базуки, гранаты на любой вкус. Также имелась аптечка, повышающая уровень жизни.

— А продавца нет, — сказал Последний Изгой. — Похоже, что весь товар наш.

Улыбаясь, он открыл аптечку и выругался. Коробочка с красным крестом оказалась пуста.

— Все немного сложнее, — Спамелла забралась на прилавок, села, поджав коленки к подбородку. — Хочешь что-нибудь взять — закажи товар в магазине. Для реала. Тренажер какой-нибудь, овощерезку, надувную кровать... Виртуальные изделия идут как бесплатный бонус. Суешь кредитную карточку в кассовый аппарат, адрес пишешь в товарной книге. Во-он там, — она указала пальцем куда-то на стену, — висит прайс-лист.

Изгой пробежал глазами строчки. Чтобы получить аптечку, следовало сделать заказ на 45 баксов, винтовку — на 100. Даже дополнительные обоймы стоили по 20-25 долларов. Дороже всего ценилась базука.

— Базука — 250 баксов! Однако тут расценки... — скривился Последний Изгой.

— Мы в двух шагах от Шара, — сказала Спамелла, — потому и цены подскочили. Если помнишь, подписка на журнал стоила всего 24.

— Это что, такая форма заработка?

— Ну да, — кивнула Спамелла. — Девчонки на подписке делают до сорока процентов. Чем больше продадут, тем больше получат. Вот и изгаляются.

— Значит, придется что-то купить, у меня всего 3%, — напомнил Изгой. Аптечку он все еще держал в руках.

— Да погоди ты, — Спамелла соскочила с прилавка и притянула Последнего Изгоя к себе. — У меня уровень жизни — 82%, отделалась царапинами. Я тебе сейчас половину скачаю. Только не дергайся, — и она впилась в его губы.

Они стояли долго, минут двадцать, потом она отстранилась.

— Надо идти.

Он нехотя отпустил ее плечи. Его уровень жизни был 50%, ее 35%.

— Думаешь, прорвемся? — Изгой кивнул на мертвяков, подпирающих стеклянную дверь. Не меньше полусотни зомби бесцельно бродили вокруг.

— Прорвемся, — кивнула Спамелла. — Вышибем витрину и уйдем.

— Тогда посторонись, — он с натугой сорвал кассовый аппарат и швырнул его в стекло. Зомби шарахнулись в стороны.

* * *

Последний Изгой сидел возле Золотого Шара и смотрел в утреннее небо. Спамелла стояла в двух шагах — на плече корка засохшей крови, красивую грудь портили царапины и содранная кожа. Ее винтовка валялась на земле. Сражаться было не с кем — до цели дошли только они. Зомби сгинули, противников, как показывало табло, больше не осталось.

Золотой Шар они нашли в здании какого-то управления, заваленного стопками совершенно чистой бумаги, и выкатили во двор.

— Виртуальный Клондайк, — усмехнулся Изгой. — Забрать бы с собой.

— Это вряд ли... — Спамелла пожала плечами. — Просто по почте придут карточки, подтверждающие, что мы прошли Игру. Красивые такие, голографические. Потом пара-тройка виртуальных супермаркетов наградят дисконтными картами, может, еще предложат куда-нибудь съездить со скидкой. В Египет, например, или на Кипр. Ты когда-нибудь был на Кипре?..

— И все? — удивился он.

— А ты что хотел? "Мерседес"? — она улыбнулась. — Играй в лотерею!

— Ну, все-таки... — сказал он. — Что дальше?

— Да ничего. Надо приложить ладонь к Золотому Шару, назвать свой ник — и ты победитель.

— Конец Игре? — спросил Последний Изгой.

— Ну да. Что еще?

— Слушай, — сказал он, — а что если нам прежде это... ну... немного любви и тепла?

Спамелла решительно шагнула вперед, прижалась к нему бедром.

— Почему бы и нет? — она улыбнулась. — Только, Изгой... понимаешь, я тоже немного подрабатываю. Первый раз — это было так, в качестве рекламы, а сейчас... — в ее руке появилась пачка синих бумажек; развернув их веером, она попыталась прикрыть грудь. — Купишь десять лотерейных билетов по пять баксов, а? Разыгрываются два "Мерседеса" и кругосветка...

Спамелла не договорила. Луч лазера снес ей голову — тело упало к ногам Последнего Изгоя, лотерейные билеты, подхваченные ветром, полетели прочь. Он отшвырнул в сторону последний, теперь уже ненужный пистолет, достал из кармана звезду шерифа и, приложив ее к Золотому Шару, зафиксировал факт уничтожения несанкционированного спама на четырнадцатом подуровне Игры. В конце месяца можно было ждать премиальных. ■

Олег Полянский

Перед тем как писать "Почту", я задумался: что такого с ней можно сделать, чтобы она стала интересна даже самым матерым письмоненавистникам? И только в моей голове забрезжила первая мысль на эту тему, как я увидел проходящего мимо Дениса Давыдова. Вспомнив о том, что ему неоднократно приходилось придумывать разные штуки для журнала, я понял, что именно его идеологическая поддержка сейчас придется как нельзя кстати. И тут же постарался привлечь его внимание выстрелом из шотгана (в потолок). Попытка удалась, и мы начали обсуждение. Оно принесло множество открытий чудных. Итак, раскладываем по полочкам.

Полочка №1

Блиц-опрос

Блиц-опросом в трактовке раздела "Почта" является специальная вставка, в которой мы задаем краткие, но емкие вопросы различным сотрудникам редакции. А они, соответственно, так же кратко и емко на них отвечают. Первой жертвой новой идеи пал **Матвей Кумби**, известный также как заместитель Главного Горца. Прижатый к стене в редакционной курилке, пытаясь отвести глаза от дула шотгана, направленного ему в... грудь, он неестественно бодрым голосом честно ответил на все вопросы корреспондента. Результат этой теплой беседы вы можете лицезреть на одной из нижеследующих полос под соответствующим заголовком.

Следующий сотрудник редакции решил не дожидаться рандеву с шотганом и выступил добровольцем. Героя зовут Алексей Макаренков. Если кто не знает — это редактор большей части наших условно "неигровых" рубрик. А именно — "Интернета", "Игростроя", "Антихакера", "Игрового кино", "КОДекса" и "Юмора". Именно его ответы на блиц-опрос вы сможете лицезреть в апрельском номере "Мании". Только вопросы на этот раз буду задавать не я, а... вы сами. Каким это образом? А вот каким.

Итак, всем желающим предлагается придумать и прислать на адрес ***mail@igromania.ru*** **СВОИ** вопросы к Алексею. Из всех пришедших вопросов мы здесь выберем пять самых толковых, вслед за чем я возьму шотган и пойду в отделение офиса, где сидит Алексей... и выйду оттуда уже с его ответами. Которые и опубликую в "Блиц-опросе".

Вероятно, у вас появилась мысль: "спросить-то не проблема, только о чем же его ж спрашивать ж, однако?". Ну — о чем можно спросить одно из ключевых редакторов журнала? Да о чем угодно! Прежде всего — о его рубриках. Например, о планах в отношении подведомственных разделов... Можно — о том, чем он занимается вне стен "Игромании". О том, вот что "гамится". Дальше, думаю, сами сообразите.

Только — огромная просьба! — вопросы задавайте так, чтобы на них можно было ответить кратко и четко. Ибо если начать засыпать наших и без того занятых игроманиаков вопросами типа "о чем ты мечтаешь?", "в чем смысл жизни?" и "камо грядеши?", то вырвать у них ответ, боюсь, не сможет и взвод корреспондентов с шотганами.

В общем — пишите! С нетерпением ждем и все такое.

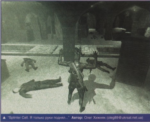
Полочка №2

Призы

А почему бы, собственно, — подумали мы, — не дать вам дополнительный стимул писать побольше писем в нашу "Почту"? Вот, например, в "Мозговой штурм" вы пишете, стараетесь — и совершенно заслуженно получаете призы. В "Почту" тоже пишете и тоже стараетесь (ну, иногда) — а призов не получаете. Непорядок, подумали мы!

И решили следующим образом. Начиная с этого номера, мы будем вручать призы за самые интересные письма. Это может быть один приз, или несколько — как получится и в зависимости от того, какие письма придут. Если ничего гиперкрутого среди писем не окажется, то и призы вручать незачем, а если много всего придет — так почему бы и несколько призов не вручить. При этом, во-первых, призы могут быть совершенно разного характера (например: игра в dvd-боксе или крутое "железо", номер "Игромании" с подписями всей редакции или некий прикольный предмет... много вариантов, короче говоря). Во-вторых, призы могут вручаться как за письмо, так и за прикольную картинку или что-нибудь там еще. Такой вот расклад.

И, дабы не ходить далеко в лес за партизанами, первый приз уже есть прямо сейчас — вот он, на следующем развороте красуется! Его получает автор лучшего письма этого номера — **Stazar**! Чтобы узнать, какой это приз и за что он его получает, — достаточно перелистнуть страницу.



▲ "Splinter Cell. Я только руки поднял..." **Автор:** Олег Хижняк (oleg89@ukrsat.net.ua)

Полочка №3

С детства с рифмой я дружу

Вы, возможно, будете удивлены, но к нам в редакцию часто присылают стихи. Неистребима тяга к рифмованию в стране Пушкина и его друга Маяковского! Конечно, иногда такое пришлют, что начинает казаться, будто Кирилл с Мефодием и не ходили по земле русской... Но бывают, бывают и вполне приличные вирши, которые не стыдно этак с выражением прочесть где-нибудь в рекламном отделе, среди романтически настроенных девушек, да и поймать на себе несколько восхищенных взглядов — мол, во как загнул!

Словом, решили мы вот что: когда от вас приходят хорошие стихи — мы их ставим (когда не приходят — соответственно, не ставим). И даже не просто так, а на специальной вставке. Чтобы не мешать, значит, поэзию с прозой.

Кстати, стихи тоже приходят не иначе как письмами. А значит — за них тоже можно получить Приз! Слабо переплюнуть Есенина, а?

Полочка №4

Без комментариев

Иногда нам приходят такие письма, что... Как бы это сказать... Они вроде со всех сторон хороши: и разумны, и интересны, — но вот ответить на них совершенно нечего. Ну хоть тресни — нечего. Если только не перемывать по второму разу косточки тем же ситуациям и темам, которые излагает сам автор. Ответить нечего — а письмо-то в номер поставить хочется. Вот мы и подумали: почему бы не ставить иногда — прямо так, в чистом виде, без ответов и комментариев? И название для этой "подрубрики" родилось автоматически — "Без комментариев". В общем, встречайте первопроходца! Если захотите вдруг развить те же самые темы, которые он затрагивает в письме, — кидайте свои мысли в электронно-оформленном виде на сами знаете какой ящик. Возможно, и ваши строки станут образцом самодостаточности и попадут в "Без комментариев".

Полочка №5

Опросы на www.igromania.ru

Как вы, наверное, знаете (а может быть, только догадываетесь), с помощью нашего сайта мы регулярно проводим различные опросы. Такие уж мы любопытные — все хотим про нашего читателя знать. Где он живет, куда растет и чем питается (а также — в какие игры играет, что хочет видеть в журнале и так далее до бесконечности). Опрос висит на сайте от нескольких дней до нескольких недель, а потом сменяется на следующий. Наиболее интересные из последних опросов мы и будем теперь время от времени публиковать в "Почте". Они, во-первых, могут послужить темой интересных дискуссий. А во-вторых — вы, как говорится, сможете получше узнать друг друга. Опять же — те, кто бывает на нашем сайте редко, ознакомятся с содержанием и результатами пропущенных опросов.

Тот опрос, что мы поставили в текущую "Почту", проводился три месяца назад, но никоим образом не утратил актуальности. С него и решили начать. Впоследствии мы будем, ве-

БЛИЦ-ОПРОС

Кем хотел стать в детстве?
Космонавтом.
В каком возрасте увлекся играми?
В шесть лет.
Что для тебя самое важное в работе?
Делать ее хорошо.
Последняя игра, от которой ты не мог оторваться?
Max Payne 2.
Последний фильм, который тебе понравился?
"Догвилль".

▲ *Матвей Кумби*

роятно, ставить совсем свежие, только что прошедшие опросы. Не исключено, что они тем или иным образом будут пересекаться с темами, которые мы поднимаем в "Почте".

✉ ✉ ✉

Не скажу, что на этом поток идей иссяк, но пару-тройку из них мы решили пока отложить для будущих номеров. А там, глядишь, и еще что занимательное родится. Кстати, если у вас появятся мысли, как сделать "Почту" круче Эвереста, — пишите. Неизменно ждем.

Засим переходим к разбору собственно писем. Итак...

Письмо номера

Постой, паровоз...

Недавно меня посетила довольно странная мысль. Мне вдруг захотелось, чтоб игровая индустрия взяла год отпуска. Что нас ждет в этом году? Stalker, Doom III, Half-Life 2, новые Hitman, Mafia, Splinter Cell. Это только так, по головам, — хитовые, большие игры. Плюс добавить хиты-неожиданности, множество второсортных RPG, в которые все равно захочется поиграть. Казалось бы: да разве это не геймерское счастье?!

Ан нет... Смотрю на стойку с дисками, на свои любимые миры: Final Fantasy 7 и 8, Baldur's Gate, Fallout, Neverwinter Nights, "Агония Власти", Planescape: Torment, Wizardry, Mafia, Hitman — да даже на ставшие уже классикой жанра "Операцию Silent Storm" и Star Wars: KotOR. Когда я в следующий раз в них поиграю? Наверное, никогда. А новые игры — хиты и не очень — выходят и выходят. Конечно, легче тем, у кого любимая игра, например, Max Payne. Установил, прошел за пару вечеров — и снес с винта. Но вышеназванные игры дают в общей сложности около 500 часов чистого геймплея. А этих самых лишних 500 часов почему-то нет и не предвидится. Неужели я никогда не пройдусь еще раз по Нибельхейму и Баламб Гардену, не посещу Арнику и Нью-Рено?

Видимо, нет. Игровая индустрия не останавливается ни на секунду, куда уж тут про год говорить.

Вот такие невеселые мысли.

Stalker_inc
(stalker_inc@ukr.net)

Олег Полянский

Мысли и правда не назовешь радужными — но и печального в них не так много. Да, хиты прежних лет уходят все глубже в прошлое вместе с этими самыми "прошлыми летами". И воспоминания о них понемногу блекнут. Можно, конечно, иногда освежать эти воспоминания, доставая с полки любимые игры и вновь погружаясь в чудесные, некогда столь увлекавшие миры... Но тогда, как совершенно справедливо пишет одесский Сталкер, времени на новые игры попросту не останется. И приходится выбирать: либо останавливаться на том, что уже было пройдено вдоль и поперек, либо идти дальше, покупая и запуская на компьютере современные хиты.

Большинство геймеров выбирают второй вариант, потому как новое и неизведанное человеку интереснее, чем старое и хорошо знакомое. И ничего страшного в этом нет. А что временами при взгляде на полку с "Балдуром" или "Фоллаутом" накатывает легкая ностальгия — это вполне нормально. Человеку свойственно грустить о "делах давно минувших дней, преданьях старины глубокой". Так мы устроены.

Подчас, впрочем, можно и побаловать свою ностальгию, специально выделив время между прохождением нового "Дума" и новой "Халфы" и посвятив его непродолжительной прогулке по Нибельхейму, Баламб Гардену или, если угодно, E1M7. Лично я, к примеру, еще четыре года назад активно резался в Doom II по модему, несмотря на существование уже двух "Квейков" и кучи других отличных новых игр. В которые я, впрочем, тоже играл весьма немало. Да оно того и стоило: индустрия постоянно подбрасывала вещицы, на которые не жалко было убить неделю-другую жизни. И сейчас продолжает подбрасывать, сполна удовлетворяя потребность геймеров в новых ощущениях.

Так что пусть уж она, индустрия, лучше тру-

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Приветствую, господа игроманцы!

Я вот тут подумал (еще и не то могу!!!) на досуге — и решил этими своими мыслями поделиться. Что такое игры для среднестатистического геймера и как они влияют на его жизнь?

Наверное, не надо доказывать, что игры отнимают массу времени и сил (как моральных, так и физических). Также жертвуется какая-то часть здоровья (впрочем, курение, например, больше вредит здоровью, чем компьютер). При этом игры дают массу положительных эмоций, да и просто разрядку для организма. Ну а если представить, что с каждым убитым монстром, каждым заработанным миллионом, каждым построенным зданием мы теряем больше, чем приобретаем? Предвидя шквал гневных воплей, поспешу слегка отклониться от темы...

Недавно, перед Новым годом, на неком сайте был проведен опрос "Чего вы больше всего хотели бы в наступающем году?". Варианты — здоровья, денег, любви... Большинство проголосовало за любовь. Я в том числе. Большинству геймеров не хватает любви, причем не просто любви, а человеческих отношений. Если у человека есть компьютер (да еще и с выходом в интернет), то кусок хлеба (да еще и с маслом) в доме все-таки тоже присутствует. Следовательно, деньги не так уж критичны. Теперь, если человек готов проводить время за компьютером, то он по умолчанию готов за это расплачиваться, например ухудшением зрения. То есть здоровье опять-таки не на первом месте. А на первом именно любовь. "All you need is love", и никуда от этого не деться. Но, опять же, проблема шире, чем "девушки или компьютеры". Любовь — только одна из граней, яркий, но не единственный пример того, что в процессе игры мы можем потерять (или не приобрести, что суть одно и то же). Дальше: чем занимается обычный студент перед сессией?.. Ну а кроме водки? Нет, не учит, а как раз наоборот — играет. Это я могу с полным правом говорить на своем примере и на примере множества своих знакомых. Отсюда и многочисленные неприятности из серии "любишь кататься...". Допустим, я сдал сессию вовремя, но не потому, что я такой умный, а потому, что мне очень повезло. А многим не повезло, и они огребли на свои ... кучу проблем, которые героически сейчас преодолевают.

Из всего этого следует, что игры — не просто способ уйти в другую реальность, но и уход из этой — серой, скучной и несправедливой. Но ведь живем-то мы здесь и сейчас, а не там и тогда! И уход от проблем никогда еще не помогал их разрешить. Так не лучше ли в реальности ощущать себя самым умным, самым сильным, самым красивым, самым смелым, самым... И при этом периодически поигрывать во что-нибудь, снимая стресс. Согласен, воплотить это не на мониторе очень тяжело, но ведь и отдача будет неизмеримо выше, чем новый уровень опыта...

Поймите меня правильно, я не против игр. Я сам был и остаюсь вполне себе геймером и искренне жалею тех, кто с играми не знаком. Просто все в жизни надо сочетать и верно расставлять приоритеты. Короче, вот так вот...

С огромным уважением, Олег Гребенников
(u1032857@dialup.podolsk.ru).

P.S. Кстати, я специально не упомянул о том, что игры провоцируют насилие и их надо запретить. Если развивать мысль дальше, то надо отменить изучение истории — ведь столько психов мнят себя Наполеонами и Клеопатрами! Страшно даже представить себе разлагающее и тлетворное влияние истории на неокрепшие детские умы! Мания величия всем этим несчастным гарантирована.

дится без перерыва — страшно представить, что произойдет, если она вдруг возьмет годовой отпуск. Это ж фактически означает, что на целый год остановится всякий игровой прогресс. Что для столь стремящегося к развитию существа, как геймер, попросту немыслимо. Или мыслимо? Что думаете по этому поводу?

Письмо №1

Хождения вокруг DVD

Пишет вам скромный (но очень недовольный) читатель вашего журнала. Дело в том, что на написание этого Гневного Письма меня побудило желание помочь вам подняться в глазах моих друзей, которые усомнились в вашем профессионализме и чуткости к таким, как они, простым геймерам. Дело в том, что после того как вы начали акцию "Часть тиража с 2CD, а часть с DVD", большая часть моих собратьев по клавиатуре была здоровски расстроена.

Причина банальна: не у всех есть (а если честно, то почти ни у кого нет) DVD-привод. Следовательно, вы ставите в неравные условия тех, у кого он есть, и тех, у кого его нет. Расскажу я вам очень слезную историю. Одному из моих друзей в детстве очень нравился сериал Babylon 5. Он его обожал. И недавно он узнал, что на диске вашего журнала появилась демка одноименной игры. Радости были полные штаны. Но когда он узнал, что эта демка находится на DVD, он с досады был готов съесть всю эту радость. Он откровенно разочаровался в "Игромании" как в единственном народном честном журнале на сегодняшний день.

Raven (raven3d@mail.ru)

Олег Полянский

На самом деле, вещи типа Babylon 5, равно как и многие другие демки/файлы/приложения, **появились у нас только потому, что мы стали использовать DVD**. Не будь DVD — ни о каком Babylon 5 мы бы даже не задумались, потому как в силу громадного объема поместить его на компакт-диски почти нереально.

Сейчас нам приходит много писем от читателей журнала, все еще не купивших себе DVD-привод и обижающихся на то, что мы поместили на DVD нечто такое, что им очень хотелось бы получить. Ребят — а чего вы, собственно, хотите? Мы не волшебники. Или, как минимум, не настолько искусны в магии. Мы не можем запихнуть в 1300 мегабайт (два CD) все то же самое, что помещается в 4500 мегабайт (один DVD). И даже если бы у "Игромании" было не два компакт-диска, а три или даже четыре — все равно бы это не решило ситуации. Да, мы изо всех сил стараемся вмещать на компакт-диски наиболее ценные и интересные вещи. Однако остается еще ТРИ ТЫСЯЧИ ДВЕСТИ МЕГАБАЙТ (вдумайтесь...), на которые мы, естественно, помещаем вовсе не какой-нибудь мусор, а реально самое толковое, что нам удается найти. И как бы тщательно ни были скомпонованы CD, все равно на DVD окажется что-нибудь, что вам жутко хотелось бы заполучить. Еще раз: ТРИ ТЫСЯЧИ ДВЕСТИ МЕГАБАЙТ. Это, мягко говоря, немало.

Хотите небольшое откровение? Откровенничаю: объема одного DVD нам сейчас едва хватает. И, учитывая тенденции современной игровой индустрии, через некое время (надеюсь, все же отдаленное) его может вообще перестать хватать — как не хватает сейчас объема двух компакт-дисков. Спрашиваете, каким же образом? Да самым элементарным: уже сейчас появляются демо-версии весом по 500 мегабайт! А что будет через полгода, через год?..

Как мне представляется, на данный момент пора осознать: компакт-диски — это прошлое. Формат DVD — это настоящее. Реально интересных материалов, ради которых, что называется, "стоит жить" — за месяц набирается *минимум* на объем одного DVD. Если вы хотите быть на гребне волны и получать максимум, то вам стоит купить DVD-привод (напомню: он стоит тысячу рублей с хвостиком), а не жаловаться на то, что Babylon 5 или еще что-то не оказалось на компакт-дисках.

В завершение скажу о другой части писем, которые приходят от тех, у кого DVD-привод уже есть. Как вы думаете, что в этих письмах?.. Ну да — совершенно верно! В этих письмах — искренняя радость по поводу огромнейшего количества всего классного и суперского (включая и Babylon 5), что присутствует на игроманском DVD. И это абсолютно естественно.

Короче: хватит уже завидовать тем, у кого есть DVD-привод — покупайте его сами! Насколько мы можем судить — это действительно того стоит. "Игромания", черт побери, рекомендует.

С ДЕТСТВА С РИФМОЙ Я ДРУЖУ

У Лукоморья сейв паленый,
Златой пассворд на сейве том,
И хакер Вася несмышленый
Все бродит по сети кругом.
Идет направо — флуд разводит,
Налево — вирусом бомбит.
Там чудеса, там Геймер бродит
И монстр на ветвях висит.
Там на неведомых дорожках
Следы неведомых контров
С ножами сзади на носочках
Идет штук десять терроров.
И "Бука" там на курьих ножках
Стоит без окон, без дверей,
А хакер прорубил окошко —
И "Бука" полная вирей,
И тридцать мегабайт прекрасных
Чредой с винтов выходят ясных.
Там антивирус мимоходом
Пленяет грозного червя,
На форумах перед народом
На Гейтса гонит вся тусня.
И я там был, и файл залил,
И хакер Вася несмышленый
Дыру в защите мне открыл.

АВТОР: МТК
(DeadMTK22@yandex.ru)

Письмо №2

О мужской силе

Привет! У меня назрела дискуссия. В февральской "Игромании" были названы игры года во многих номинациях. Была там и такая номинация: "Секс-символ". Так вот — насчет нее я с вами категорически не согласна. Мне кажется, что вместо Макса Пейна там должен был быть Томми Версетти из Vice City. По-моему, он — воплощение мужской силы. Он агрессивен, но это в нем и влечет. А Макс мил, но слишком добр. Это все я вам могу сказать как девушка.

Krokatau (Krokatau@yandex.ru)

Олег Полянский

Гм. Утверждение о том, что "Макс мил, но слишком добр", представляется мне крайне спорным. Во второй части собственных похождений добряк Макс положил человек двести как минимум. Конечно, он старался делать это гуманно: больше обоймы в одно тело не выпускал, бейсбольной битой никого не лупил — разве что пожигал иногда коктейлем Молотова. Но это так, если уж совсем доведут. Впрочем, гуманность — вопрос десятый. Главное, что стараниями Макса можно без труда заселить небольшое кладбище. Так что, думаю, вопрос о доброте можно снять.

Теперь что касается агрессивности и прочих факторов, определяющих мужскую сексуаль-

100
50
13:47
00

▲ "Игроманы всех стран, объединяйтесь! Кстати, не так уж это легко сделать, как кажется на первый взгляд, т.к. у меня Pentium 2. Лаги были хорошие, но я старался. Надеюсь, вы оцените." **Автор:** drm.demon (popov_nikolay@mail.ru) ность. Для начала приведу в пример, скажем, Штирлица. Штирлиц за весь фильм убил только одного человека — мерзавца Клауса, — а стал секс-символом целого поколения. И агрессивным его вряд ли назовешь. Макс и Штирлиц чем-то похожи — на уровне образов. И тот, и другой — своего рода борцы за вечные ценности: любовь, правду, свободу. Свое дело они делают печально, но весьма уверенно. Чем к себе и привлекают — особенно обладателей романтической натуры. Тогда как Томми Версетти — хлопец, конечно, гарный, спору нет, но напоминает больше одного из молодчиков Аль Капоне. Ему все равно, в кого стрелять и кого давить, главное — чтобы мяса побольше. Не хватает, знаете ли, интеллекта и печати вселенской грусти на челе.

Хотя если говорить в целом, то сексуальность, равно как и секс-символы, — это дело вкуса. Кому-то нравятся штирлицы, кому-то — шварценеггеры. А кому-то вообще лысые толстяки с большими, к примеру, усами.

Письмо №3

Гадание на клеточках

Предлагаю снова печатать в "Игромании" кроссворды. Раньше они были — и были довольно интересными. В общем, я думаю, что один кроссвордик на номер не помешает, а?

Владимир Минаков
(big_star_2003@mail.ru)

Олег Полянский

Не устаю удивляться одной интересной штуковине. Стоит нам здесь в редакции зародить/воскресить и начать реализовывать какую-нибудь идею — как тут же приходит письмо от кого-то из вас, и в этом письме излагается та же идея, разве что другими словами. Вот и отрицай после этого магию, телепатию и расхожее высказывание насчет того, что "идеи витают в воздухе". Я бы не обращал внимания на всю это магическо-телепатическую катавасию, если бы она не приобрела угрожающие, ей-богу, масштабы. Одновременно (именно — одновременно!) с нами читатели придумали рубрики "Из первых рук", "Полезный софт", "Игра месяца" и "Мобильные игры", подали идею о смене шрифта в журнале, предложили сделать наклейки и еще целую кучу всего, что мы в последнее время тут навертели. Видно, и в самом деле информационные потоки струятся в эфире, а мы только черпаем из них. И, как показывает жизнь, — черпаем в резонанс с вами, господа и дамы.

Теперь конкретно по письму №3. Владимир, вы попали в самую точку: буквально за два дня до написания "Почты" я обсуждал идею воскрешения кроссвордов с экс-главредом, а ныне руководителем нашего издательского дома Денисом Давыдовым и редактором Олегом Ставицким (который, собственно, неосторожно изъявил желание составлять кроссворды). Идею хорошенько продумаем — и, вполне возможно, реализуем. Если только Олег не растеряет свой пыл.

Письмо №4

Шрифтоводы

Открываю я последний номер своего любимого журнала и с упоением начинаю перелистывать его страницы. И мне попадаются страницы с текстом, набранным ужасным жирным шрифтом, который читать совсем неудобно (да и смотрится не очень)! Не знаю, что это (накладочка или так надо), но, пожалуйста, сделайте так, чтобы в следующих номерах такого не было.

Женя (jon2004@inbox.ru)

Олег Полянский

Да, есть такое дело — некоторые страницы набраны как бы "более жирным" шрифтом, чем обычно. В действительности это две разновидности одного и того же шрифта, которым мы печатали в журнале весь основной текст. Вторая разновидность проникла на страницы, потому что в силу похожести шрифтов дизайнеры запутались, что каким из них верстать, а потом мы в запарке не заметили, что часть статей набрана одним шрифтовым вариантом, а часть — другим. Но, в итоге, ничего страшного не случилось. Наоборот — появилась возможность сравнить два варианта и всерьез задуматься о том, какой нам больше нравится.

Далее — самое интересное. Мнения разделились: некоторым больше нравился прежний вариант, некоторым — новый. А финальный результат оказался совершенно неожиданным: мы решили просто-напросто сменить шрифт на тот, который понравится всем.

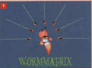
Что было потом? Потом — долго выбирали, на что будем менять. Верстали черновые варианты статей, распечатывали и тестировали удобство чтения с помощью глаз, предоставленных добровольцами... Итоговый результат перед вами: новым шрифтом набран весь этот номер "Игромании"!

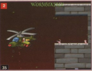
Письмо № 5

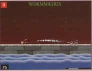
На страже металла

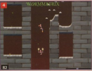
Хотелось бы затронуть тему музыки на диске. Абсолютно все ваши диски — это просто супер! Кроме одного "НО"! И это "но"

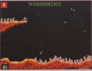
1 Заставочный кадр.
2 Нео спасает Морфеуса от Агентов.
3 Нео останавливает пули.
4 Тринити летит с небоскреба, отстреливаясь от агента.
5 Морфеус взывает к жителям Зиона.
6 Нео улетает от агентов Смитов.

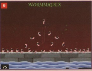
1


2


3


4


5


6


ПРИЗ ЧИТАТЕЛЮ

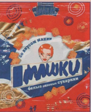
Читатель с ником **Stazar** прислал в редакцию великолепную подборку собственноручно сделанных кадров под общим названием "Ворматрица". Как видите, главное — хорошая идея!

Как автор лучшего письма этого номера (хотя в самом письме он был немногословен), Stazar получает отличный приз — потрясающую акустическую систему **JB-361**. Hi-Fi-качество, мощность — 60 ватт!

Уважаемый Stazar, свяжитесь с нами по адресу mail@igromania.ru, чтобы мы могли выслать вам заслуженную награду.

Акустическая система предоставлена компанией **Jet Balance *(www.jetbalance.ru)***, за что ей гигантское спасибо!

Jb Jetbalance



▲ Игромашки — белые соленые сухарики.
Автор: Stazar e-mail: stazar@rambler.ru

— музыка. К сожалению, на всех дисках я замечаю одну электронщину :((. Я понимаю, что эта музыка сейчас популярна, но есть люди, которых она жутко напрягает (я всегда ее выключаю, и приходится диск в тишине просматривать). Хотелось бы слышать на ваших мега-дисках нормальную музыку типа doom metal, power speed metal, thrash metal, ну и, если можно, black metal (хотя, конечно, даже среди металлистов не всем он нравится). Хотя бы одну композицию, но жесткую и брутальную (понятное дело, что ни о какой альтернативе речь не идет, только металл).

Дмитрий Хромов
(mephistotel1986@mail.ru)

Олег Полянский

Дмитрий, открою вам секрет: больше половины нашего редакционного коллектива слушает дома и на работе именно его — металл. Корни этого пристрастия пошли еще от Геймера и теперь проросли всю редакцию насквозь. К чьим наушникам в верстальном цехе ухо ни приложи — оттуда доносится или Rhapsody, или Blind Guardian, или Sonata Arctica, или Dark Moor, или даже Cradle of Filth с Dark Funeral вперемешку. Недавно всей толпой слушали экзотику — металлический трибьют на лучшие хиты "Аббы". Ну а сходить в "Горбушку" на московский концерт Nightwish — и вовсе дело святое. Словом, с металлом у нас отношения хорошие. Теплые, если можно так выразиться.

Теперь по поводу музыки на наших дисках. Перво-наперво, не соглашусь с вами в том, что там "одна электронщина". Мы стараемся выкладывать музыку абсолютно разных жанров, и нередко треки составлены из одних гитарных рифов и переборов. И подчас эти рифы и переборы весьма себе металлические. Хотя, конечно, случается и рок или что помягче.

Почему мы не составляем все треки нашего CD/DVD из металлических композиций? По одной простой причине: мы берем музыку не из нашей редакционной коллекции mp3'шек, а из различных игр (о чем, собственно, на компакте/DVD и пишем). А в играх чистый металл бывает не так уж часто. Ну да, был Carmageddon с Fear Factory, был Quake с Nine Inch Nails и Heavy Metal F.A.K.K. 2, где куча всего была намешана — от рока до электроники, — и все было довольно-таки тяжелое. Но это все старички, а из нового игрового-металлического разве что последний Need For Speed могу назвать.

Ну и еще есть такой маленький фактор: металл, несмотря на всю его мощь и динамику, симпатичен далеко не всем. Тогда как хорошая электроника, мелодичные марши или треки в стиле средневековья с высокой долей вероятности понравятся многим. Поэтому мы и чередуем "тяжелые" треки с "легкими", рок с оркестровыми композициями, а металл с электроникой. Которая, кстати, по "тяжести" иной раз даст фору тому же power'у.

Письмо №6

Проклятие рода Баскервилей

У меня такая проблема: дело в том, что я не могу существовать без компа, каждый день я думаю только о нем. Родаки говорят, что я уже "поехал". Да и мне самому становится как-то не по себе... Мне ХОРОШО, когда комп просто включен! После осознания этого я реально начал бояться. Когда мне звонят пацаны, мол, "пошли погуляем", я им постоянно отвечаю: ща, мол, систему от клисан освобожу и выйду. На уроках я не могу заниматься ничем, все мысли о том, где достать денег на сингулярный двигатель и т.д. Я пытался заняться чем-то, связанным с компом: создание своего сайта, программирование на C++... Но как только я за это сажусь, все мысли только об одном: как же проапгрейдить получше свою тачку в NFS или еще что-нибудь... Я просто не знаю, что мне делать!

-=Zen=- (gimon@rambler.ru)

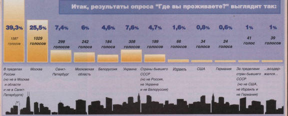
Олег Полянский

Спокойствие, только спокойствие! Делать надо вот что. В утро дня третьего месяца швибана взойти на гору, встать лицом на восход и трижды

ОПРОСЫ НА WWW.IGROMANIA.RU

Где живет читатель

Как выяснилось, ареал обитания читателей весьма широк. Наши люди живут практически везде, где можно жить: в Москве, Московской области, Санкт-Петербурге, на Украине, в Белоруссии и даже — кто бы мог подумать! — в США и Германии. Отсюда можно сделать заключение, что настоящий игроман не пропадет нигде и ни за что. А если вдруг и вздумает пропадать — прочие его найдут и немедленно переубедят.



Проведя элементарные математические подсчеты, получим следующее.

Итого в пределах России: ***39,3+25,5+7,4+6=78,2%.***

Итого в пределах стран бывшего СССР, но не в России: ***7,6+4,7+4,6=16,9%.***

Итого за пределами стран бывшего СССР: ***1,6+1+0,8+0,6=4%.***

Что любопытно, даже в таком опросе нашлись свои воздержавшиеся — почти сорок человек. Как вы думаете, где живут эти люди? У нас ответа не нашлось. Не исключаем, что это марсиане или другие братья по разуму, которые, пролетая мимо Земли, нет-нет да и не удерживаются от искушения проголосовать на нашем сайте. Разумеется, они регулярно читают "Игроманию" — у себя на Марсе или на Альфе Центавра.

▲ "Молилась ли ты на ночь, дедэдеМОНА?"
Автор: Vlad Belenky (chibasik@front.ru)

совершить ритуал Чжаохунь Фупо, дополнив его однократным совершением ритуала Джиоргуыба. А после сесть спиной к северному склону в позу хагуарунди, сложить руки ладонями вместе и, закрыв глаза, сосредоточиться на чакрах Муладхара и Шри Ганеши. И разверзнутся тогда хляби небесные, и прольется дождь, равного которому не было со времен Потопа, и смоется зловещее проклятие, довлеющее над твоим родом... Если, конечно, ты все сделаешь правильно. Да! Забыл сказать: аккуратней там с Сахасрарой. Потому как если что, то... сам понимаешь.

А комп — бери с собой на прогулку. Вместе с аккумулятором — чтобы он всегда был включенным и тебе хорошо было. Клисанам при случае скажи, что если они добровольно не провалят в другую систему, ты их Джиоргуыбой прижмешь. Чтобы мало не показалось.

Ну а если серьезно — могу диагностировать болезнь под названием "игромания" в третьей, самой запущенной стадии. Способов излечения — два. Первый: наиграться до озверения, чтобы уже не лезло. Это поможет, но ненадолго. Второй: время от времени насильно отрывать себя от компа и идти с пацанами кататься на коньках или купаться в море, в зависимости от сезона. Можно еще влюбиться — тогда клисане на время отстанут.

Есть, конечно, и третий, самый верный способ. Но применить его до срока, увы, не в нашей власти. Способ называется "переболеть". Ибо увлечение играми рано или поздно переходит из маниакальной стадии в более-менее совместимую с активной социальной жизнью. А иногда и проходит вовсе — с возрастом. Если этот способ тебе подходит — просто жди... и продолжай играть.

Письмо №7

Вечнозеленый Йода

Вы очень часто спрашиваете у читателей, что надо было бы изменить в "Игромании"! Как мне кажется, в "Игромании" есть (на данный момент) все, кроме одного важного раздела... пусть даже не очень большого. Это раздел о старых играх. Существует куча старых, незаслуженно забытых игр, которые при хорошей раскрутке могут "утереть нос" и современным 3D RPG, RTS или Action-играм! Хорошим примером является игра "Yoda Stories" ("Байки от Йоды"). Игра 1997 года от LucasArts представляет собой 2D-квест, в котором вам предстоит играть повстанцем-джедаем Люком Скайуокером (который известен поклонникам саги "Звездные Войны" по IV, V и VI эпизодам). Вас будет посылать на различные миссии Великий Магистр Йода (его вы могли лицезреть в I, II, V и VI эпизодах). К сожалению, квест не получил особой известности. Тем не менее люди помнят об этой игре! Для многих она стала в свое время заменой надоевшим арканоидам, саперам и т.п.

Я являюсь автором проекта "Фан-сайт Йоды" *(www.starwars.narod.ee/yoda/)*, нацеленного как раз на продвижение этой игры. За время существования новой версии сайта (это около двух недель) игру скачали 20 человек, то есть еще 20 человек узнали, что есть такая игра.

Barfleur
St. Pierre
BESTANDSLAGER
H.V.P.
Mar...

▲ Такие обои должны быть у каждого игромана.
Автор: Андрей Кондаков e-mail: wenom@andrei.ryazan.ru

По отзывам мне известно, что людям действительно интересно в нее играть! Некоторые даже играют в нее вместо KOTOR'а!

Danya AKA Spiridon
(danya1989@yandex.ru)

Олег Полянский

Предложения сделать рубрику по старым играм поступали в редакцию неоднократно. Пока мы просто складывали их в копилку идей, которые хотелось бы реализовать в будущем. Но будущее может наступить очень скоро — вашими усилиями. Если вы хотите видеть подобную рубрику в журнале — пишите на ***mail@igromania.ru***. Если писем наберется достаточное количество — мы крепко задумаемся над тем, чтобы это самое будущее стало реальностью в ближайших номерах "Игромании". Если не наберется — значит, не так уж это актуально.

Будете писать — имейте в виду, что журнальное место мы ценим на вес живой плоти редакторов. И каждая новая рубрика, которая является воплощением даже самой классной идеи, снижает шансы другой идеи, которая тоже хранится у нас в запасниках. И при этом может быть не менее классной. Поэтому, прежде чем писать письма типа "срочно сделайте эту рульную рубрику!", подумайте: возможно, есть нечто более ценное, что вам хотелось бы реализовать в "Игромании".

Мы в Сети

Олег Полянский

Следуя устоявшейся традиции, даем список ссылок на разномастные околоигровые сайты, созданные нашими креативными читателями.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. ***www.rtsgames.narod.ru***

Посвящен стратегиям реального времени — в основном Warcraft III TFT и Starcraft. Там можно найти пачки карт, реплеев, сведения по настройке Battle.net и многое другое для этих игр.

2. ***www.starwars.narod.ee/yoda/***

Сайт был создан с целью объединения всех поклонников героя знаменитой киносаги "Звездные войны" — Йоды! На сайте будут располагаться различные фотографии, биографии и другое. Второй темой сайта является незаслуженно забытая игра "Yoda Stories".

3. ***www.wizard-unkind.narod.ru***

Это сайт молодого, но быстро развивающегося клана по игре "Космические рейнджеры". На сайте также есть небольшая подборка флэш-игр.

✉ ✉ ✉

Олег Полянский

Ну вот, собственно, обновленная нашими усилиями "Почта" подошла к концу. Очень хотелось бы знать, что вы думаете по поводу нововведений. Что думаете по другим поводам — тоже интересно. Словом, жду телеграмм.

Почтовый раздел подготовил
Олег Полянский
Для писем: mail@igromania.ru

Сказка о храбром Программисте, царе Мегафлопе и злодее Полиморфе

В тривосьмом царстве, тришестнадцатом государстве жили-были три брата: двое умных, а третий программист. Старшие братья жили припеваючи, ни сорсов не компилили, ни дебаггера не юзали, а токмо цельный день в игры гамились да по ICQ чатились. А младший брат-Программист работал, рук не покладая и питания не выключая. Программил он и на Ассемблере, и на Си простом, и на Си приплюснутом, и на Клиппере многоглючном, и на Фоксе ламерском (а что делать? нужда заставит, будешь и на Визуальном Бейсике писать!) И платили ему за то заказчики жадные да глупые баксами зелеными да рублями деревянными, ан не было Программисту счастья в личной жизни — не мог он апгрейдиться, ибо все, что платили ему, уходило братьям на оплату компактов пиратских да счетов телефонных.

А в это время в далекой стране Мокрософтии, где живут одни мелкомягкие, объявился страшный вирус-мутант. Объявился, осмотрелся, 256 файлов сожрал, винтом закусил, рыгнул сыто саундбластерно, да и юркнул тропами тайными, интернетными прямиком в тривосьмое царство. Да как принялся файлы жрать, не щадя ни гифов, ни батников, да над юзерами глумиться! Прибежали юзера к царю Мегафлопу, горючими слезами обливаются. "Save, — говорят, — царь-батюшка, от заразы заморской! Не щадит, окаянный, ни дискет, ни винчестеров!" Усмехнулся царь и выслал против вируса полк ламеров-гамеров. А ламеры-то гамеры шагают красиво, как на заставке, на каждом protection suit новый, BFG9000 на солнце блестят, за плечами ранцы с бонусами — берегись, вражина! Только куда им против вируса? Схватил он одно прерывание — и развалились protection suit'ы. Схватил другое — и обратились бонусы в конусы (а то и в косинусы). Схватил третье — и принялись гамеры друг в друга из BFG9000 палить. Тут и настал полку полный game over.

Нахмурился царь и послал на битву с вирусом полк хакеров-квакеров (а прозывались они так потому, что любимой потехой хакерской было в Quake по модему погамиться). Двинулось хакерское воинство в лязге и грохоте. Ревут моторы дисководные, сорсеры память жрут, дебаггеры регистрами щелкают. Сверху перехватчики прерываний проносятся, впереди боевые машины едут — веб, да аидстест, да прочие, и у каждой на броне звездочки рядами по шестнадцать, и каждая звездочка — вирус убиенный. Посмотрел монстр поганый на эту силу великую, да и прикинулся программкой маленькой да безобидной — ибо был он мутант-полиморф и внешность умел менять почище любого шпиона.

— А куда, — спрашивает он голосом жалобным да тоненьким, — путь держите, благородные хакеры?

— Идем изводить заразу мелкомягкую, вируса-мутанта! А ты его не видала ли?

— Ой, как не видать! Заявился к нам на диск злодей проклятый, чтоб ему ни стека, ни памяти, да как начнет глумиться! Тексты пожрал, exeшники позаражал, базы данных на куски разорвал, а операционную систему повесил на дереве каталогов. А потом зажег все индикаторы и винт отформатировал. Чудом я в High Memory схоронилась, одна только и спаслась.

— А куда он, — спрашивают хакеры, — потом направился?

— А идемте, покажу!

И пошли хакеры за вирусом, а ему только того и надо. Завел он их в места глухие, откуда еще никто RET не делал, заманил в сети локальные, запутал в циклах бесконечных, охмурил функциями недокументированными (ибо был он из страны Мокрософтии и тайный смысл оных функций ведал доподлинно) — а сам потихоньку щупальца высунул да в дебаггеры-сорсеры запустил. Наконец заподозрили хакеры неладное, ан поздно! Кинулись они на программку-проводника, а там уж и нет никого. Только хохот раздается саундбластерный. Антивирусы друг друга заражают, из дебаггеров баги сыплются, сорсеры собственным кодом давятся. Тут-то и настал полку полный format complete.

Пригорюнился царь Мегафлоп и созвал всех своих сисадминов да супервизоров — думу думать, как извести заразу заморскую. День думают, другой думают, а на третий весь DOOM прошли и говорят: "Как извести, не ведаем, а вот только надобно клич кликнуть — может, и отзовется какой герой". И полетели во все концы по e-mail'у письма царские: "Кто не пощадит винта своего в борьбе с супостатом, тому честь, хвала и запись в таблицу рекордов, а кто одолеет окаянного, тому отдам свою машину любимую, крутизны неписанной, и полгига лицензионного софта в придачу, а уж игрушек без счета". (Вы скажете — не бывает столько лицензионного софта? Так это ж сказка!)

Прочитали старшие братья мессадж царский да и решили над младшим посмеяться.

— Ты, — говорят, — апгрейдиться хочешь?

— Хочу! — отвечает Программист. — Ночами не сплю, как хочу!

— Ну так вот, царь Мегафлоп отдает машину свою любимую тому, кто вирус заморский одолеет! Как раз для тебя работка, гы-гы-гы-гы!

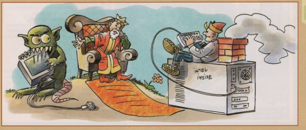
А надо сказать, царская машина на всю страну крутизною своею славилась. И не один благородный хакер вздыхал о ней ночами и писал стихи на ассемблере. И загорелся идеей Программист.

— Одолею, — говорит, — вирус и добуду Мегафлопову машину!

— Да где тебе! — кричат братья. — Уж сколько хакеров со всем своим софтом сгинули! Пропадешь ни за байт, а кто нам e-mail оплачивать будет?

Однако не слушал их Программист — уж больно возмечтал он о машине царской. Однако ж помнил он судьбу предшественников, а потому не сразу в битву кинулся, а поразмыслил сперва. Некоторым хакерам, что на призыв царский откликнулись, удавалось в первом бою вирус побить; да только он, мутант окаянный, форму менял, учтя ошибки прошлые, и к жизни возрождался круче прежнего. Абсолютного ж оружия, способного в любом обличье вируса сразить, а прочий софт не тронуть, никто измыслить не мог. И было отчего прийти в отчаяние, да вспомнил Программист пословицу мудрую: "клик кликом выкликают"... ну или что-то в этом роде. И решил он вирус вирусом заразить, дабы в собственном нутре разнес повсюду супостат свою погибель.

Скоро Виндоус вешается, да не скоро вирус пишется. А мутант-полиморф знай себе злобствует. По всей стране расплодился и уж к царскому ВЦ подбирается. Юзера стонут, князья да бояре по теремам прячутся, от сетей отключаются, запирают дисководы на замки амбарные. Но вот, наконец, закончил работу Программист. Взял для приманки dll-ину жирную да глупую, посадил в нее свое творение и отправил навстречу супостату. А тот как увидал софтину родную, мелкомягкую, так и влился в нее на радостях всеми своими подпрограммами — а и не заметил, как в



SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
ИГРОМАНИЯ

МАРТ 2004

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

Название: **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
Издатель: **Ubisoft**
Разработчик: **Ubisoft Montreal**

BLOODRAYNE 2

МАРТ 2004

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

Название: **BloodRayne 2**
Издатель: **Majesco**
Разработчик: **Terminal Reality**

тот же миг в него самого вирус Программиста проник. Встал Программист из-за компа и пошел в царские палаты. А стража его не пускает!

— Поздно! — говорят. — Полиморф уже до машины царской, любимой, добрался!

— Ведите меня к ней! Я ее вылечу и злодея уничтожу!

— Ну смотри, — говорит царь Мегафлоп. — Коли справишься — награжу, как обещано, а коли нет — не прогневайся: отформатирую на низком уровне.

Провели программиста к машине, взглянул он на нее — и пуще прежнего забилось сердце молодецкое. А потом ввел он с клавиатуры слово тайное — и пробудился его вирус в нутре у мутанта, да давай терзать окаянного! И как тот ни менял формы, а избавиться не мог от творения Программистова. Так и издох, кучей мертвых байтов осыпавшись. И лишь на одном компе успел он пред смертью налакостить — грохнул он винт братьям Программистовым, со всеми игрушками и софтом e-mail'овым. А и поделом им.

А царь отдал Программисту свою машину и кучу софта в придачу, и стал он жить-поживать да на кнопки нажимать. Тут и файлу конец.

Автор рассказа
Юрий Нестеренко

Анекдотический микс

Если при виде трупа первая ваша мысль — обыскать…

Если вас всегда окружают пять верных друзей…

Если вы в качестве денег используете крышки от пивных бутылок…

Если вы всюду ищете оплачиваемые неприятности…

…То вам давно пора завязывать с игрой Fallout 2!

:))

Сжалились над ламером добрые люди, объяснили, что такое RTFM. Мол, аббревиатура такая — Read This Fucking Manual.

"А при чем здесь это?" — подумал ламер; но "Камасутру" все-таки купил.

:))

Идет Илья Муромец по полю. Видит — Змей Горыныч сидит. Подкрался к нему и срубил голову. У Змея Горыныча две выросли. Срубил Илья ему две — четыре выросли! Срубил четыре — выросло восемь! И так далее… И вот когда Илья Муромец срубил 65535 голов, Змей Горыныч помер… Потому что был он 16-битным.

:))

Дорогая, милая мама! Сегодня у тебя праздничный, радостный день — день твоего рождения! И я от всей души поздравляю тебя с этим событием и хочу пожелать тебе долгих лет жизни, хорошей производительности в работе и много, много счастья! Самое главное для тебя сейчас — это долголетие… И пусть память тебе не отказывает. И чтобы ты не сдохла, как моя предыдущая мама, от глупого и бессмысленного скачка напряжения…

:))

Совет от Microsoft:

Если вы хотите, чтобы Windows никогда не глючила, ни слетала и не делала вам гадостей во время работы, не устанавливайте ее вообще!

:))

— Мам, а, мам… А правда, что после деинсталляции программы копируются в компьютер, который стоит на небе и никогда не зависает?

:))

Едут в автобусе трое: качок, каратист и программист. Давка страшная. Качок говорит:

— Ребята, сейчас поднадавим, человек пять вытолкнем.

Каратист:

— Нет, сейчас руками-ногами парочку запинаем, остальные сами убегут.

Программист:

— Ребята, расслабьтесь, сейчас мы их заархивируем и сложим на передней площадке.

:))

Звонит программист на радио и просит:

— Поставьте мне песню группы "Любэ" про загрузку компьютера.

Ведущий:

— Что-то я не помню у группы "Любэ" такой песни, напомните текст!

Программист:

— Com.bat, батяня. Батяня, Com.bat!

Высказывания программистов

Резистор на 2 килобайта.

:))

Эх ты, защелка от дисковода!

:))

— Почему у тебя столько ошибок?

— Это Turbo Русский ++

:))

Отпусти провод — машине больно!

:))

При нажатии на клавишу машина издает похотливые вопли…

:))

— А отчего она орет?

— Это звук программы, которую заживо спускают в унитаз.

:))

Вывести бы тебя в чистое поле и нажать на Reset.

:))

К борьбе за чтение чужих дисков будьте готовы.

:))

Этих идиотов надо открывать через одного и стирать по очереди.

Утопить тебя в данных.

:))

Вступайте в общество борьбы с борьбой с вирусами.

:))

Убери свои грязные манипуляторы…

:))

Ты что, картриджа объелся?!

:))

— Ни бита совести у тебя нету!

:))

— Ты, морда резидентная, сползи сейчас же с моей машины, а то по FAT'у схватишь!

:))

— Не клади голову на трансформатор — мозги размагнитишь…

:))

— Я тебе покопирую, я тебе покопирую! Щас так удалю, никакой UnErase не поможет!

:))

— Во что ты все время играешь — пробел до пола продавил!

Автор иллюстраций —
Александр "Sandy" Ремизов

ТЕСТ НОМЕР 43 ВРЕМЯ БЛОКБАСТЕРОВ

Ну что ж, пока все еще продолжается "мертвый сезон" и разработчики всех стран не спешат радовать нас новыми играми, самое время заняться активной подготовкой к нашествию блокбастеров и проверить свои знания в нашем неувядающе-вечнозеленом "Тесте". Читайте, думайте, отвечайте и получайте наши призы. Да не оставит вас удача в этом благородном деле.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** *либо на* **адрес редакции**. *Прочие подробности смотрите в разделе* **"Участие в конкурсах"**.

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать *единственный ошибочный* вариант.

① Deus Ex: Invisible War — прямой наследник культовой ролевки Deus Ex. Местный сюжет является прямым продолжением истории первой части, и с началом новой серии мы с удивлением узнаем, что...

А. Со времен первой части прошло сорок лет.

Б. Джей Си Дентон остался жив.

В. Поль Дентон впал в длительный анабиоз.

Г. На свете появилось новое поколение Дентонов — клоны.

Д. Большинство стран в течение долгого времени пребывали в состоянии затяжного экономического кризиса.

② Мир Beyond Good & Evil — это мир зверолюдей. Нормальных homo sapiens в нем — от силы пара десятков, а все остальные — люди с некоторыми ярко выраженными чертами животных. Среди местного населения попадаются даже такие экзотические особи, как:

а) люди-собаки;

б) люди-акулы;

в) люди-моржи;

г) люди-свиньи;

д) люди-пингвины.

ЖИВОЙ ЗВУК

Jetbalance
Jet Balance 341
Jet Balance 331

Двое победителей нашего нынешнего конкурса получат две замечательные акустические системы — **Jet Balance 341** и **Jet Balance 331**, предоставленные компанией **Jet Balance** специально для нашего **"Теста"**!

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

③ Crazy Taxi 3 — ремейк замечательной консольной аркады. Первая часть этой игры в немалой степени стала знаменитой из-за того, что во время гонок за кадром постоянно играла зажигательная песня группы...

А. Rage Against the Machines.

Б. Offspring.

В. Poets of the Fall.

Г. Fear Factory.

Д. Воплi Вiдоплясова.

④ Джек Слэйт — главгерой экшена Dead to Rights — большой специалист по части брутальной акробатики. Однако, несмотря на все свои таланты, он все же не умеет...

А. Стрелять во время прыжков.

Б. Брать супостатов в заложники.

В. На лету выхватывать оружие из вражьих рук.

Г. Совершать короткие пробежки по стенам.

Д. "Насаживать" недругов на ствол с последующей отправкой злодеев в затяжной полет.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

⑤ В глобальном космосиме X2: The Threat для удобства управления космическим кораблем можно выводить на один экран до семи дополнительных мониторов.

А. И не говорите — это крайне удобно.

Б. Что-то здесь не так.

⑥ Замечательный ремейк ретро-аркады Teenage Mutant Ninja Turtles представляет собой не только безбашенный слэшер, но еще и полноценный файтинг с боями один на один!

А. Точно, это очень приятный бонус.

Б. Бог с вами, нет там никакого файтинга.

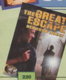
ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

⑦ В одной из лучших (по версии "Игромании") игр прошлого года **(А)**, RPG под названием Star Wars: Knights of the Old Republic **(Б)**, события происходят в мире "Звездных войн" **(В)**, за 30 000 лет до начала классической кинотрилогии **(Г)**, а главная интрига крутится вокруг мести темного джедая Рэвэна своему бывшему ученику **(Д)**.

Подготовил Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru).
Над душой у него стоял Матвей Кумби.

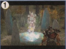
СКРИНТУРС НОМЕР 3 МАРТ

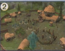


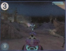
Как обычно — девять скриншотов, которые вам предстоит угадать. А самые глазастые, быстрые, находчивые и догадливые получат в качестве приза отличную локализованную версию игры **The Great Escape** от **"Буки"**. Любопытный симулятор побега из фашистских застенков, основанный на реальных событиях и фильме семидесятых годов, определенно придется по вкусу всем поклонникам игр такого плана.

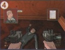
Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик ***screenturs@igromania.ru*** либо на почтовый **адрес редакции**. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел **"Участие в конкурсах"**!

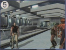
Составитель "Скринтурса":
Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
Под пристальным взором
Матвея Кумби.

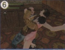

1

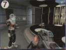

2

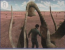

3

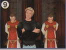

4


5


6


7


8


9

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №1/2004

МАНИЯ
CALL OF DUTY
SILENT HILL 3
XIII
S.T.A.L.K.E.R.
OBLIVION LOST

Скринтурс № 1. Январь

Несмотря на всю необычность январьского **"Скринтурса"**, мы получили огромное количество правильных ответов. Конечно, не всем было по силам узнать на конкурсных картинках хиты былых лет (наибольшее число затруднений у народа, как ни странно, вызвал последний скриншот из игры King's Bounty — родоначальницы ныне культовой серии Heroes of Might & Magic). Тем не менее среди наших читателей нашлись настоящие знатоки, которые безошибочно назвали все игры.

MVK www.MVK.ru 268-95-19
www.schoolexpo.ru
РОССИЙСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОРУМ 2004
РОССИЙСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОРУМ
ТЕМАТИКА ВЫСТАВКИ:
ШКОЛА
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
ВСЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ
УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА
СПОРТ В ОБРАЗОВАНИИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ТУРИЗМ
АПРЕЛЬ
21.04 - 24.04
2004
Выставка: РОССИЙСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОРУМ - 2004
Организаторы: MVK, Образовательный центр «Бакалавр», Министерство Образования РФ
Почтовый адрес: 107113 Москва, Сокольнический вал, 1, павильон 4
Директор выставки: Маризина Надежда Алексеевна, тел./факс: (095) 268-95-19, 268-95-20
e-mail: mna@mvk.ru
Проезд: м. «Сокольники», парк Сокольники, от метро до выставочного центра - бесплатный автобус
РОССИЯ, МОСКВА, КУЛЬТУРНО-ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР «СОКОЛЬНИКИ»
При содействии:
Главные информационные спонсоры:

Правильные ответы

1. Digger
2. Doom II: Hell on Earth
3. Duke Nukem 3D
4. Space Quest: Sarien Encounter
5. Prince of Persia
6. UFO: Enemy Unknown (X-COM: UFO Defence)
7. Mortal Kombat
8. Tomb Raider
9. King's Bounty

Победители

1. **Алексей Дежнев (г. Москва)**
2. **Валерий Нижин (г. Набережные челны, Татарстан)**
3. **Некто JoKeR (г. Санкт-Петербург)**
4. **Михаил Мамчий (г. Донецк, Украина)**
5. **Дмитрий Скворцов (г. Москва)**

Все победители получат по коробке с первой российской многопользовательской RPG **"Сфера"**, любезно предоставленной компанией **"1С"**.

Тест № 41. Мои года

Наш новогодний **"Тест"** оказался крепким орешком для большинства конкурсантов. Еще бы, почти в каждом втором вопросе содержался скрытый подвох, а каждое первое задание требовало весьма неслабых знаний в области компьютерных игр. Начать с того, что для ответа на все вопросы нужно было играть как минимум во все три части культового квеста **Broken Sword**, знать сюжет самого первого **Myst**, пройти до конца военный блокбастер **Call of Duty** и хотя бы одним глазком посмотреть на Жюль-Верн-квест **Journey to the Center of the Earth**. Так что неудивительно, что, несмотря на сотни присланных в адрес редакции ответов на конкурс, правильных среди них было — от силы десяток.

Правильные ответы

1. **Г (Беатрис)**
2. **Г (Гадких скунсов, отравляющих окружающую среду)**
3. **Г (Обезболивающее)**
4. **В (Катерине)**
5. **Б (По-моему, это какая-то чушь)**
6. **Б (Совсем нет)**
7. **Д (...и начинается со знаменитой сцены форсирования Волги советскими солдатами)**

Победители

1. **Масалов Кирилл (г. Москва)**
2. **Некий STEPiK (stepanovz@mtu-net.ru)**
3. **Виталий Баранов (г. Киев, Украина)**
4. **Андрей Лодкий (г. Санкт-Петербург)**
5. **Василий Арканов (г. Минск, Белоруссия)**

Все победители получат по DVD-коробу с отличной отечественной стратегией **"Магия войны"**, которая предоставлена на наш конкурс компанией **"Бука"**.

Двенадцать месяцев. Предновогодний триллер

Наш предновогодний убер-конкурс **"Двенадцать месяцев"**, что называется, "сорвал кассу" и стал в **"Игромании"** самым популярным конкурсом всех времен и народов. В редакцию пришло около тысячи email-ответов и не меньшее число бумажных писем. "Штурмовой" отдел на добрые пару дней был потерян для общества и круглые сутки сортировал ваши ответы. И когда эта работа была закончена, настало время подводить итоги.

Что ж, большинство из вас совершенно правильно угадали обитателей всех камер в затхлом подземелье свихнувшихся Санта-Клаусов. Однако некоторые камеры вызвали у наших респондентов определенные сложности. Так, в камеру № 4 (в которой, напоминаем, вам предлагалось угадать последнего героя в последовательности из пяти персонажей различных компьютерных игр) большинство читателей поселяли... милягу Реймана из платформера **Rayman 3**. Хотя на самом деле четвертая камера — не что иное, как ассоциативный ряд, составленный из былых игр Дэвида Перри, автора неоднозначной **Enter the Matrix** (и обитатель этой камеры, соответственно, — бравый повстанец Призрак).

Кроме того, многие упорно путали Кристофера Стоуна из **Freedom Force** с главгероем **Red Faction 2**, матерого человечища Сергея Касперского назначали главным персонажем игры **TRON 2.0**, а принца Артаса из **Warcraft III: The Frozen Throne** путали с (только не смейтесь!) зеленым мутантом из **The HULK**!..

Как бы то ни было, награды нашли своих героев. Ниже идут правильные ответы на наш новогодний мега-конкурс, а также имена тех, кто в результате долгого отбора и жеребьевки стали победителями:

Правильные ответы

Январь: Робин Гуд (Robin Hood: The Legend of Sherwood)

Февраль: Мэр (SimCity 4)

Март: Джеймс Сандерленд (Silent Hill 2)

Апрель: Сэм Фишер (Tom Clancy's Splinter Cell)

Май: Том Клэнси (Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield)

Июнь: Рейн (BloodRayne)

Июль: Призрак (Enter The Matrix)

Август: Артас (Warcraft III: The Frozen Throne)

Сентябрь: Лара Крофт (Lara Croft — Tomb Raider: The Angel of Darkness)

Октябрь: Джэт Брэдли (TRON 2.0)

Ноябрь: Кристофер Стоун (Freedom Fighters)

Декабрь: Макс Пейн (Max Payne 2: The Fall of Max Payne)

Победители

Гран-при: видеокарту AGP ASUS V9950 TD) получает Кирилл Овсенев (г. Энгельс, Саратовская обл.)

1 место: аудиосистему Creative Inspire T7700) получает Евгений Мельник (г. Выборг, Ленинградская обл.)

2 место: видеокарту Sapphire Radeon 9200 128Mb) получает Вадим Пименов (г. Пушкино, Московская обл.)

4 место: видеокарту Sapphire Radeon 9200 64PCI) получает Евгений Зыбалов (mcjoker@mail.ru)

5 место: видеокарту Sapphire Radeon 9000 Pro AIW) получает Владимир Стрелко (г. Лысьва, Пермская обл.)

Поздравляем наших победителей!

Конкурс "Игромания" в лицах

Несмотря на исключительно "угадательную" направленность нашего специального новогоднего конкурса, нам приходили сотни писем с возможными вариантами ответов. Да, мы понимаем, что угадать четырех любимых героев компьютерных игр каждого из редакторов "Игромании" не так-то легко... Так что тем немногим, кто дал правильные ответы, мы аплодируем стоя!

Правильные ответы

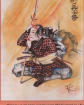
1. D ❄ 2. B ❄ 3. A ❄ 4. C

Древним методом жеребьевки из всех приславших правильные ответы мы выбрали единственного победителя. Им оказался человек с грозным псевдонимом **micro®**, который проживает по адресу ***lameruga03@mail.ru***. Поздравляем вас, мсье lameruga! И вручаем наш мега-приз: *огромную* фотографию всех сотрудников редакции с их персональными автографами. Ура!

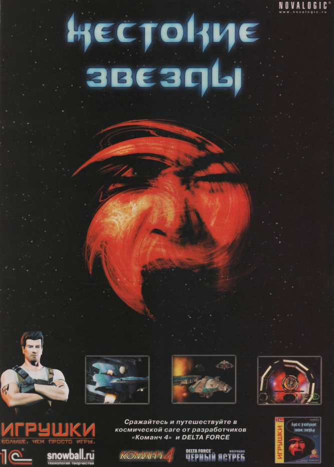
Хайкурс

"На седьмом столбе мудрости дома клана Тайра в Эдо написано: каждый, кто не понимает разницу между небрежностью и качеством, старанием и поспешностью, — достоин сожаления". Перебрав все ваши письма с ответами на наш новогодний **"Хайкурс"**, мы с радостью можем констатировать: сожаления из наших респондентов не заслуживает ровным счетом никто! Все отвечавшие показали себя истинными ценителями хайку и в 90% случаев помимо правильных ответов на наши вопросы присылали и свои хайку!

Великий каллиграф



Отдельно от всех участников "Хайкурса" мы бы хотели отметить **Владислава Романчаускаса** из славного города Новосибирска. Этот почтенный каллиграф хоть и не дал правильных ответов на все вопросы, но прислал в редакцию поистине эпический рисунок раненого самурая (сейчас это полотно висит прямо над рабочим столом главреда). Наши бурные аплодисменты Владиславу-сан и поощрительный приз за долгое старание — DVD-коробка с одной из лучших отечественных игр прошлого года, стратегией **"Магия войны"**. Ура!


NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Жестокие звезды
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С®
snowball.ru™
технология творчества
КОМАНЧ 4
DELTA FORCE® ОПЕРАЦИЯ ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ

Сражайтесь и путешествуйте в космической саге от разработчиков «Команч 4» и DELTA FORCE

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Правильные ответы

1. Grand Theft Auto: Vice City
2. Max Payne
3. Tom Clancy's Splinter Cell
4. Tomb Raider
5. Commandos 3: Destination Berlin

После долгих обсуждений самым старательным самураем был признан **Гарик Казарян** из города-героя Москвы, который мало того, что дал совершенно правильные ответы на конкурс, так еще и прислал пять хайку собственного сочинения и замечательный чернильный рисунок самурая на фоне горы Фудзи. За такое исключительное старание господину Казаряну-сан почетно вручается **миниатюрная веб-камера** от нашего спонсора — компании **Creative**!

Кроме того, методом жеребьевки мы определили второго победителя конкурса, который правильно угадал все наши хайку. Им стал ронин **Александр Седых *(forpostall@bk.ru)***, да не оставит его Будда во всех делах... Господин Седых-сан получает от наших щедрот **миниатюрную мышь** от Creative, а также **подарочное издание "Бусидо"**, настольной книги для тех, кто встал на истинный Путь Самурая...

Итоги анкетирования по рубрике "Вне компьютера"

Как вы помните, в прошлогоднем двенадцатом номере **"Игромании"** мы совместно с компанией **"Саргона"** проводили анкетирование среди всех читателей "Игромании" в рубрике **"Вне компьютера"**. В настоящий момент сбор анкет закончен, проведена жеребьевка среди всех принявших участие в анкетировании и распределены призы.

Призеры

1. Гирич Иван Николаевич (г. Лесной, Свердловская обл.)

2. Пономарев Виктор (г. Александровка, Оренбургская обл.)

3. Пучков Борис (г. Брянск)

4. Смелова Марина (г. Самара)

5. Сапрыгин Игорь (с. Береговое, Кемеровская обл.)

6. Воинов Кирилл (г. Петропавловск-Камчатский)

7. Безрукова Ирина (г. Ханты-Мансийск)

8. Севостьянова Татьяна (г. Валдай, Новгородская обл.)

9. Ковалев Григорий (г. Нарьян-Мар, Ненецкий АО)

10. Тихонов Максим (г. Петрозаводск, Карелия)

Первая тройка победителей получает карточный набор Magic: The Gathering, фирменную футболку, постер-календарь на 2004 год и коврик для мыши с символикой MTG. Все остальные призеры получают карточный набор Magic: The Gathering, фирменную футболку и постер-календарь на 2004 год. Благодарим всех, кто принял участие в анкетировании!

Над подведением итогов дни и ночи корпели:
Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru)
*и **Матвей Кумби**. Организация выдачи призов:*
***Маша (winner@igromania.ru)**.*
Призы на конкурсы предоставлены компаниями
***Sapphire**, **Creative**, **"Бука"** и **"1C"**.*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ
ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **"Тест"** выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). **"Скринтурс"**: 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных"; 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки; 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0 и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. *Присылать письма с ответами* можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания"**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" **№ 3**, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" **№ 5**.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **мартовские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **31.03.2004**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

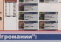
6. В конкурсах **"Тест"** и **"Скринтурс"** победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика *winner@igromania.ru*.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на *winner@igromania.ru*.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"



ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".

max select

TravelBook M5Wide

великолепное сочетание
мощности и экономичности
передовых технологий
Intel Centrino и
NVIDIA GeForce FX Go

The way it's meant to be played
NVIDIA
GeForce FX
www.maxselect
www.maxsele

Графический процессор NVIDIA®
GeForce™ FX 5200Go
обеспечит кинематографическую
мощь спецэффектов в современных
играх

Технологии Intel® Centrino™
и NVIDIA® PowerMizer™ обеспечат
длительную работу от батарей

Широкоэкранный дисплей
(соотношение сторон 15:10)
это – удобство работы,
комфортный просмотр DVD-фильмов
и широкий угол обзора в 3D-играх

www.maxselect.ru/m5wide

Торговая марка Centrino™ является собственностью корпорации Intel®. Торговая марка GeForce™ является собственностью компании NVIDIA®.

КОМПАНИЯ КИТ COMPANY

НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ!

www.kitcom.ru

КРЕДИТ
Оформление на месте в течение 20 минут
0%

11 ЛЕТ опыт производства компьютеров

КОМПЬЮТЕРЫ • МОНИТОРЫ • ПРИНТЕР
СКАНЕРЫ • ДЖОЙСТИКИ • ИНТЕРНЕТ. . . .

Новое измерение игрового мира

С каждым компьютером 100 игр – бесплатно!
+100 ИГР БЕСПЛАТНО

В МАРТЕ.
ОТКРЫТИЕ НОВОГО МАГАЗИНА
НА М. НОВОСЛОБОДСКАЯ.
В РОЗНИЦУ
ПО ОПТОВЫМ ЦЕНАМ!

ПОНЯТНО, ЧТО ПОКА ИДЕТ КОДИРОВАНИЕ MP3 - файлов,

ПРИЯТНЕЕ ИГРАТЬ В ИГРУ,
НЕЖЕЛИ ПРОСТО СИДЕТЬ,
УСТАВИВШИСЬ В ЭКРАН.

intel inside pentium 4 HT

КОМПЬЮТЕР КИТ SUPER 5000
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT способен
эффективно обрабатывать несколько
приложений одновременно.
Получайте больше удовольствия уже сегод

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation

ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА 777-66-55
www.777 66 55.RU
ИНТЕРНЕТ - МАГАЗИН ДОСТУПНО! УДОБНО! ВЫГОДНО!

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ К

М "Аэропорт",Ленинградский пр-т,д. 56/2 "Парад электроники"........ т. 152-47-49,152-0
М "ВДНХ",ВВЦ пав.19 "ГДИВЦ"........ т.181-99-87, 748-1
М "Коломенская", Пр-т Андропова, вл. 21б .... т. 741-32-14,112-1
М "Люблино", ТЯК "Москва",пав. 2-1-85/86 .... т. 359-80-55, 359-8
М "Новослободская", ул. Новослободская, д. 14/19, стр.4 .... т. 787-6
М "Савеловская",ВКЦ "Савеловский",пав. D-26 .... т. 784-72-35, 784-7
М "Тушинская", пр-д Стратонавтов, д.9 .... т. 491-01-35, 491-8
М "Ш. Энтузиастов", КЦ "Буденовский",пав. А1 .... т. 788-15-44, 788-19

ISO 9001 СЕРТИФИКАТ КАЧЕСТВА
ЗАВОДСКАЯ СБОРКА
24 ЧАСА ТЕСТИРОВАНИЯ
ОБУЧЕНИЕ РАБОТЕ НА ПК
ОБСЛУЖИВАНИЕ НА ДОМУ
По любым дисконтным картам СКИДКИ
ЛЮБАЯ КОНФИГУРАЦИЯ
ЗАКАЗ ПО 777-66-55
ДОСТАВКА БЕСПЛАТНО
ГАРАНТИ ДО 3 ЛЕТ